GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人



16元
2005.3.
Vol.11

[传世之书]
没落神王的挽歌
——土星十周年祭

[游人小说]
甘谷街16号
冬勤随笔

[同人剧院]
赤雨降临警报
——《鬼泣》同人小说
巴黎前夜
——北大路花火篇

[GAME SHOW]
莱茵河畔的叹息
——女神的侧身像·战士的横颜

[斑斓之书]
永远的哆啦A梦

[特别企划]
不求最好，但求最酷
——游戏界房地产业调查报告

本辑赠品





▲《FFVII AC》精美相架
▶《铁拳》凌晓雨可爱书签

[卷尾特辑]
游人小说创作漫谈
——《游戏·人》十辑小说回顾

卷首　　瑞雪

2005年的春节长假，为避开春运的人潮，我早早地订好了回编辑部的机票。只是大年初四那天，并没有直达上海浦东机场的全通巴士，必须先坐大半个小时火车，再坐大半个小时汽车才能进入上海航空公司的势力范围，这令从小就怕麻烦的我郁闷不已。

初四早上还不到7点，因为害怕误机，梦游状态的我只得放弃了2005年在家的最后一个好梦，不过父亲的一句轻描淡写的"下大雪了……"让我一下子"惊"神了许多。从我离开家出外谋生开始，已经有两年多没见过雪了，不过在我出行的大日子老天来这么一下子倒也让人颇为不爽。母亲照例千叮咛万嘱咐，父亲照例一言不发地抽着烟，等着我吃完早餐，准备送我去火车站。

雪已经下了一整夜，但似乎还没有停下来的意思，这样的清晨是不会有"莫叹行人早，自有早行人"的感慨的，只有父亲、我，还有邻居家的小猫在地上留下几排整齐的脚印。这应该是江南小城最冷的一个清晨，但这种并不刺骨的寒冷也让我迅速清醒，再无睡意。父亲没有远送，他对自己的儿子总是很放心，包括三年前儿子的草率辞职，匆匆离家，他也总是抱以沉默。

因为家乡的小城位于上海与苏州之间的交通要道，所以不管什么时候，火车站开往上海的列车总是座无虚席。本以为初四会是个例外，但找座位还是花了些工夫。车厢里很暖和，坐在对面的三位苏州老太太说着地道的方言，而身旁的两位MM一个在吃零食，另一个则在化妆，足有两个NGC大小的化妆箱以及极为专业的化妆手法让我不由产生了些好奇。在收起让老太太们啧啧称奇的化妆品后，两个小女生旁若无人似地大声交谈起来。交谈的内容比老太太们的方言更让我觉得亲切：从火影到SEED，从EVA到圣斗士，还有哆啦A梦，然后又是PS2，FFX，NDS，PSP，GBA，FFT限定版，甚至还有《游戏·人》……谈话中夹杂着大量ACG作品的台词，有些还是用日语说的。有了这些内容，我想插入话题讨论自然不算困难。

在她们满是挂饰的背包上，有几张印着相片的吊卡，从相片我已经可以确认她们是COSPLAYER。因为并未听说上海过年期间有什么动漫展，所以我便询问了一下，得出的答案出乎意料：她们冒着年初四的大雪，从苏州赶往上海并不是为了参加漫展，或是参加COS社团的交流活动，而是去——卖COS用的假发！我这才得知行李架上的那个大包中装的并不是COSPLAY服装，而是重约10公斤的各色假发。

她们说，想认认真真玩COS，服装、化妆、照相设备等硬件都得到位，准备这些东西倒也没什么，但就是花钱，光是那个化妆箱里化妆品就足够让一个玩家三机种制霸了。这种开销对于还是学生的她们来说是很难长期支持下来的。因此，非常热衷于COS的她们想到了卖COS用品的办法来筹集必要的经费，并将"市场"定位在COSPLAYER相对集中的上海。因为是与买家约好的，所以就算是大雪纷飞也不能食言，一大早就赶往目的地，开始她们"以COS养COS"的宏伟计划。

说到这里，大家突然沉默了几分钟，想必两人的这种经历中有不少艰辛和愉悦值得回味。我似乎从两个80代的小妹妹身上看到了70代的自己的影子，想起了几乎每位玩家都会经历的购买心爱主机前的"泡面生涯"。沉溺于任何一种兴趣爱好都会让人学会成长，学会付出，学会争取，同时也学会放弃。COSPLAY可能不会成为一种职业，不过却多了一份"以游戏养游戏"的游戏杂志编辑所没有的洒脱。我没有再打扰她们，只是决定将回编辑部路上的这件小事以某种形式传达给大家。这可能完全比不上数学名家、音乐大师或是给上帝写信之类的故事有分量，不过我依然相信身边发生的故事最能引起共鸣。

火车缓缓停下，不过此时这场"兆丰年"的瑞雪却没有要停下来的意思。我并没有迟疑，拎起行李便往外走，在身后留下的深深的脚印，与路人的足迹混成一片……



胜负师

2005年3月10日

《游戏·人》第十一辑CD曲目

DISCA 流行游戏歌曲全集

01	真名法典	Fly Again
02	真名法典（韩文版）	Rain
03	皇牌空战5 未颂的战争	The Journey Home
04	皇牌空战5 未颂的战争	BLURRY
05	鬼泣3	Devils Never Cry
06	龙珠Z3	俺はとことん止まらない！！
07	潜龙谍影3	Snake Eater
08	GURUMIN	ぐるぐるTonight
09	GURUMIN	Friends
10	凡人物语	Forture
11	凡人物语	てくてくあるく（Radiata Mix）

Jpop Track

12	Do As Infinity	乐园
13	Every Little Thing	NECESSARY

DISCB Namco音乐馆

01	块魂	块オンザロック メインテーマ
02	永恒传说	Wake
03	文字解谜PSP	ふたりのもじぴったん remix
04	重生传说	Icy edge
05	R4 RIDGE RACER	On Your Way
06	风之克罗诺亚	INQUISITIVE WALTZ
07	霸天开拓史	The true mirror
08	星际火狐ASSAULT	スターフォックスのテーマ
09	皇牌空战5 未颂的战争	Briefing2
10	灵魂能力	The Edge of Soul
11	幻想传说	I Miss You
12	异度传说一章	Warmth (New Recording)
13	宿命传说	Bare its Fangs
14	铁拳5	Moonlit Wilderness
15	仙乐传说	Last battle(decision)
16	异度传说二章	The Image Theme of Xenosaga II(piano version)
17	太鼓之达人	太鼓の达人ドドンがレッドメドレー



封面、封二绘制：刑天工作室 雅牙

《游戏·人》第十一辑

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人

目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》联系方式（原地址及 Email 将延用一段时间）

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

通往DQⅧ之道

今年1月10月，在东京的文化学园中，数码娱乐文化中心举办了特别演讲——“通往DQⅧ之道”。



《DQⅧ》，就是于去年11月27日发售的，在日本获得了300多万销量的超级RPG大作——《勇者斗恶龙Ⅷ》。而数码娱乐文化中心是以Square Enix为首的由22家游戏制作厂商联合举办游戏学校。这次的特别演讲由著名的“DQ之父”堀井雄二以及制作开发《DQⅧ》的Level 5公司的社长日野晃博负责主讲，因此也吸引了许多以加入游戏业界为目标的人们到场收听。

演讲的内容并非光是针对那些希望加入游戏业界的人们，而是连《DQⅧ》的FANS也一定都非常感兴趣的话题。

那么，就让我们来看看，这次的特别演讲到底都谈了些什么内容吧。



堀井雄二
有限公司ARMOR PROJECT
董事长



日野晃博
股份公司Level 5
董事长



1. 实验版一鸣惊人

——“《DQ》系列”推出至今，Level 5公司还是首次参加相关的制作。因此，这里首先想先谈谈游戏开发最初时的经过。原本在《DQⅦ》开发完成后，不仅是它的续作《DQⅧ》，我们甚至连能够开发整个系列新作的开发小组没有。因此，为了寻求新的开发小组，我们试着联系了许多家游戏开发公司。其中，当然也包括Level 5公司。起初，我们和Level 5公司说好了，让他们制作出一款他们所理解并能够做出来的《DQ》的实验版本出来。后来，在见到了实验版本的超高素质以后，才正式决定与Level 5公司联手制作《DQⅧ》。那么，堀井先生，能说说当初第一眼见到实验版的时候有什么感想吗？

堀井：感觉非常棒。毕竟，能够见到鸟山老师（注：即漫画家鸟山明）笔下的绘画活灵活现地动了起来。当时，我还正在思考《DQ》的下一作该如何制作。当然了，这不仅仅限于8代，每当系列新作开始制作时，我都会考虑同一个问题：“下一次该带给玩家一个怎么样的游戏”，“制作出怎样一个有趣的内容”之类的。比如《DQⅤ》带给人的是跨越了祖孙3代，共同打败魔王的漫长故事；《DQⅥ》最初便将世界地图一分为二，带给人的便是穿梭于两个世界之间的乐趣；而《DQⅦ》则是以收集世界地图，并前往这些收集到的世界冒险的乐趣。每部作品的乐趣都划分得十分直观。所以了，在我正在想8代该如何制作的时候，就正好看到了Level 5公司制作的实验版。当时我立刻就有了一种“啊，这种形式一定能行”的感觉。有了它，我认为一定能够完美地将不同的游戏乐趣表现出来。

——虽然Level 5公司制作的实验版本一开始就是以3D的视点进行画面表现的，但在那之前，堀井先生有没有想过制作以3D为视点的《DQ》作品呢？

堀井：该怎么说呢，其实早在FC时代，我就已经在想，如果能够做出那样的游戏该有多好啊……毕竟能在3D的世界中冒险，我想是非常有趣并且令人兴奋的。那个时候FC上推出了一款叫《马里奥高尔夫》的游戏，这游戏里当将球击出去时，画面就是以类似3D的视点来表现球的飞行轨迹的。如果能有这样3D世界的RPG，那么想必会非常有意思。所以在FC时代，我就已经进行过尝试了——平时在野外画面是以通常的2D平面风格移动，在按下某个按键之后，视角会立刻发生改变，玩家们能够看到远处的城堡、身旁的景物等等……不过，当时的游戏机能机能始终无法实现这一构想。这一次8代推出后，我也总算有了一种梦想成真的感觉。

——与Level 5公司定下制作实验版的事情，已经是年末时候了。想必在制作实验版的时候，Level 5公司的人们也非常辛苦吧。

日野：当初决定制作实验版时，我们正在努力制作其他的游戏。不过，第一次让我获得感动的游戏就是《DQ Ⅲ》，所以我便想，也许这是一个好机会，能够亲手制作喜欢的《DQ》。于是打算动员全公司的力量制作出一款实验版本来。那个时候正值年末，公司也正好要进入休假期间了，所以我下了好大的决心才决定和手下的员工们商量一下，“能不能牺牲假期，尽全力来做《DQ》呢？”回忆起来，当时的一幕至今还记忆犹新呢。毕竟，这是一件关系到《DQ》的重大决定，自己也觉得非常兴奋呢。

——那，当你把你的想法告诉员工们的时候，最初他们是什么样的反应呢？

日野：最初没有人相信我的话呢。（笑）从表情上我觉得他们都在质问我“你在说什么啊！”最初大家虽然都是半信半疑，但当我们将梦想中的史莱姆、史莱姆骑士之类的怪物在实验版中制作出来，并让它们动起来时，真的有了一种“《DQ》也许能够由我们亲手制作出来”的实在感。

——那么，你带着完成的实验版第一次会见堀井先生的经过是怎么样的呢？

日野：啊，当然紧张得要命了！虽然马上就要展示我们亲手制作的实验作品是一方面，但最大的原因，还是因为那时是我第一次见到“《DQ》系列”的生父堀井先生。不过呢，那时候感到压力相当大，如果我们尽全力做出来的实验版被堀井先生亲口否决的话，那我就只能放弃了——当时我是这么想的。

——不过，堀井先生认可了实验版，并且从中看到了《DQ》的未来，是吧？也因此，《DQ》的新作从表面上看，发生了巨大的变化。不过当初的实验版中，是否还有一些涉及到故事、系统和事件发生的内容呢？

堀井：有的。在试玩了一下后，我当时便感到世界一下子变得宽广了许多，在那个世界里可以做到各种事情，能够体现出一种真正在冒险的感觉。因此，我反而觉得，不如编写一个简单的剧本，比如说为了追逐什么人而来往于世界各地的故事可能更有趣些。不过，由于世界变大了，所以如果冒险时没有一个统一的目标的话，就很容易迷失方向了。因此，在设计剧本时我们统一了冒险目的并将其作为主线，同时加入了许多分支内容。让游戏玩起来更有在未知中冒险的感觉。

——游戏的剧本果然是要从整体进行了分析后才编写出来的啊。

堀井：那也是因游戏而异的。比如说5代一开始我便以跨越祖孙3代的故事为出发点去写，而这一

GAMER SPECIAL

《电玩九章》由于作者原因可能无法续篇，敬请谅解。

次，我却是从最终BOSS开始考虑的。“说到最终BOSS，它到底是个做了什么坏事的家伙呢？”诸如此类的想法，在当初有许多。不过，这里我就不方便告诉大家关于设计最终BOSS的事情了。（笑）

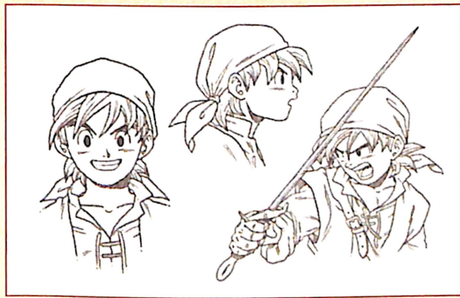
——与Level 5合作的经过便是这样的啊。那么对日野先生来说，当初在制作《DQ》时，有哪些内容是想挑战尝试的呢？

日野：虽然堀井先生玩遍了迄今为止每一款自己亲手制作的《DQ》作品，也应该是最了解《DQ》魅力的，不过我当时想，若能将堀井先生没能考虑到的内容由我们来弥补，双方互补后制作出更加出色的《DQ》的话，那么对我们而言意义是最大的了。比如说，3D制作技术、卡通渲染技术等等都是我们所擅长的，将这些技术展现给堀井先生，并且向他提出我们的意见、告诉他哪些是我们觉得有趣的内容等等。毕竟这一次，堀井先生心中所描绘出的世界比以往任何一次都更加宽广，我们有必要提供相关的技术和主意。



译者按：从堀井和日野的话中可以看出：《DQ》，尤其是《DQ》的正统系列在日本人的心目中占据了极高的地位。在玩家尤其喜爱RPG游戏的日本，能够与之抗衡的也只有“《最终幻想》系列”。不仅是游戏本身，就连能制作《DQ》，在日本人的眼中也是一种梦想、一种神圣的荣誉。（据说早期FC时代，若是参与了《DQ》制作的人跳槽到其他游戏公司，那么毫无疑问直接录用，由此可见一斑）不过，Level 5与Square Enix两家公司的合作，也间接说明了当初的Enix公司游戏开发技术低下、缺少游戏开发小队的可怕事实。

2. 3D很辛苦？



——在游戏开始制作之后，堀井先生曾经和我们开发事业部、Level 5公司的员工们一起合住过一段时间。而《DQ VIII》的整体规划也正好是在那段时间里完成的。不过，这里想请教一下，当制作工作正式开始时，堀井先生都有些什么感想呢？

堀井：将整个游戏以完全3D制作，真的是很辛苦啊。说到《DQ》的世界，原本就像是一个由各种记号组成的世界。毕竟FC时代的机能表现能力还十分低下，比如说物品的名字，也只能用平假名来表示。所以，那时候我们就必须想出一个即使用平假名来表示也能够很容易看懂的名字。再比如说武器的名字，以前都用的什么“铜剑”、“钢剑”之类的名字，如果突然间冒出一个“プラチナソード”（Platina Sword，即白金之剑）之类的东西，就会有人问，“为什么不用‘剑’这样的名字了？”因此，即使后来的物品我们用了一些片假名来命名，但我还是希望能够让玩家从名字中就能感受到该物品或武器的重要程度。换句话说，就是希望通过文字也能给予玩家一种直观的印象。此外，比如在战斗中，以前的《DQ》作品中如果出现了类似“跳起了不可思议的舞蹈”的文字解说，那么即使没有画面表示，也能够给予玩家们一定的想象空间，让他们觉得接下来会发生什么事情。当然了，所谓的“不可思议的舞蹈”到底是什么样的舞蹈，我们当然就没有去考虑过了。不过现在作品全部以3D的形式表现出来，因此Level 5公司帮我们将那些战斗动作之类的全部做出来了，我们在看的时候也觉得十分新鲜呢。“啊，诱惑之舞，原来是这个样子的啊！”那时候我真的很关心这些东西呢。（笑）

日野：在最初制作时，我们本来是没打算将所有的战斗动作、招数都制作出来的。因为当时我们自己也没有信心能够将全部的战斗动作制作出来。不过，当我们看到各种怪物使用各种技巧的战斗场面时，立刻便明白了“观赏的乐趣”的重要性，于是便将所有技巧的动作都做出来了。

——那么，那些战斗动作的表现方式，是由Level 5公司的人想出来的点子吧？

日野：非战斗的各种动作也是的。比如野外地图下的动作等等，全部都是由担当各个环节的员工们想出来的。

——之后这些做出来的成品，就由堀井先生逐一检查是吧？

堀井：是啊。那时的工作真的可谓是手把手进行呢。起初我们这边是完全不习惯全3D的制作方法呢。就拿城镇举例来说，本来我打算按照以前的2D风格那样写的计划书，但一旦风格改成了3D之后，整个城镇一下子就变得非常广阔，无法适应了。因此也不得不重新制作……

日野：最初的那个瀑布的迷宫，也去掉了两个区域呢。

堀井：是啊。本来是打算做成一个构造非常简单的迷宫，结果做成3D以后，我一下子就迷路了……（笑）最让我吃惊的，是3D表现下遇到分歧路口时极难辨认这一点了。若是2D的话，比如说向左走、向上走，再向右走；返回的时候向左、向下再向右走就可以了。这一点根本就不需要去辨认。但在3D画面中，一旦方向发生改变，周围的整个景色都会跟着发生变化，路线也就一下子辨认不出了。这实在比想象中的还要难上许多，因此我们在最初的迷宫开始，就已经给玩家们准备了各个场所的地图。

——游戏变成了3D，那么《DQ》的制作程度发生变化也是理所当然的了。那么，Level 5公司的员工们在制作本作时，与制作以前的游戏相比，是否也有什么很大不同的地方呢？

日野：有的，与以前相比可谓完全不同呢。以前的游戏，从企划到剧本，基本上所有的东西都是由我们Level 5公司一手包办。但一说到《DQ》，那么堀井先生的剧本，鸟山老师的角色设计，还有杉山（译者注：即杉山光一，日本著名的音乐大师。）老师的音乐是绝对不可缺少的。也就是说，这一次如果我们没有来自外部的援助的话，是绝不可能做出好东西的。这就是最大的不同之处了。此外，这一次我们都有一种意识，那就是“要制作出一款属于堀井先生的游戏。”堀井先生迄今为止脑海中所描绘出的《DQ》，要借由我们所拥有的技术来最大限度地表现出来。堀井先生的《DQ》，在我们的帮助之下，到底能够做出多少的不同之处呢？这也是我一直关心的地方。

译者按：一般而言，3D的RPG游戏制作比2D的RPG要难，最大的难点除了视角问题外，可能就是堀井所说的那些地方了。不过，最让译者感到意外的是，在看了堀井的演讲以后才发觉：堀井原来是基本不玩3D游戏的！（个人猜测）无论是动作游戏也好、RPG也好、FPS游戏也好，只要是3D的，基本上都会遇到视角问题和“迷路”问题，但只要多玩几次，很快就能够适应下来。在PS2上3D游戏极为丰富的今天，堀井却完全不习惯3D游戏的制作程序，这也从侧面说明了他对3D游戏了解的……（咳，不说下去了。毕竟我也是个DQ FAN，不忍说DQ生父的坏话。）

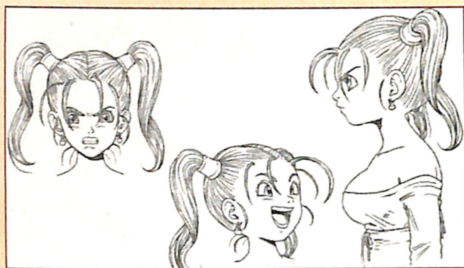


3. “DQ风格”的秘密

——这一次，有许多“数码娱乐”的学生向我们提出了各种问题。这里，我们就从中挑选出了一些问题，希望两位能够回答。那么，第1个问题：“为什么本作要做成动画风格的画面呢？”

日野：因为我们认为如果想要将鸟山明老师的笔下的角色忠实再现出来，现在的方式是最好的。当然了，就技术方面而言，我们不过是像制作以前的游戏那样，用同样的技术手法来制作的本作。但是，这一次我们在表现鸟山老师绘画的风格方面，花了很大的心思。比如说，在《龙珠》中的角色小林的鼻子那个部分多画一道线条出来（译者注：小林是没有鼻子的。），或者其他相关的重点部分进行细致描绘之类的，经过了各种尝试后，我们才终于将鸟山老师的绘画风格完美再现了出来。

——在实验版本中，虽然就已经加入了卡通渲染的技术，但与完成品相比，改动非常大呢。



日野：是啊，几乎完全变了两样。实验版的时候，像之前我提到的再现鼻子的轮廓等等都无法实现，不过现在我们可以轻易实现了。

堀井：在看到实验版的时候，我就已经觉得非常不错了，现在看起来，画面的表现又提高了许多呢。

日野：另外，现在也有许多游戏流行使用卡通渲染技术。在1对1的格斗游戏中还无所谓，但一旦到了需要有许多角色同时登场的RPG游戏中时，就会给机能的处理方面带来极大的负荷。现在想起来，我们能够将解决这些难度课题并且完美再现绘画的风格，实在是太好了。

——那么，下一个问题。之前日野先生也提到了"DQ风格"，那么，请问堀井先生所认为的"DQ风格"，到底是个什么样的呢？当初8代刚推出的时候，画面的表现与前几作有了极大的变化，但当听到大家"这果然还是《DQ》啊，令人放心了"的心声时，就不禁想问，"DQ风格"到底是什么啊？

堀井：其实啊，我也不清楚呢……（笑）不过，我在制作游戏时非常注重的一点，就是尽量将游戏做成即使在放松、精力分散时也能够进行的方式罢了。并非将游戏做成随时随地都要集中精神认真进行的那种风格，而是做成即使到了要睡觉时也能随时游戏，并且，即使到了必须认真对待的地方，也能够感到一种轻松游戏的感觉。尽可能地将更多的乐趣在游戏中体现出来。这些就是我最注重的地方。此外还有就是要容易理解，任谁都可以进行游戏。将这些内容综合起来，也许就是所谓的"DQ风格"了吧。

——原来如此。那么，在制作角色、敌人的动作时，有没有考虑到要表现出"DQ风格"呢？

日野：堀井先生自己当然不用说，我们在制作时所重视的，主要是尽可能减少那些频繁使用的招数的花费时间以及尽量做出有趣的动作等等，说白了就是速度和节奏。特别是负责动作制作的小组，为了将鸟山老师笔下的角色活灵活现地表现出来，他们将《龙珠》的动画彻头彻尾看了一遍并进行了反复研究。在他们以及堀井先生的合作下，才有了现在的成果吧。

——在当初制作实验版时，也被提醒要特别注意节奏的把握是吧？

日野：除了节奏，我们对读盘的时间也非常在意，在展示实验版的时候，我们甚至还专门将实验版与过去的《DQ》作品的读取速度的对比表也一起附上，以说明实验版与以往的《DQ》的战斗时间相比并没有发生改变。

——并且，对比表里连从咏唱魔法到魔法命中敌人时花费的时间也有对比呢。（笑）

日野：是啊。如果从发动魔法时的那种特殊音效，到命中敌人时的那种特殊音效所花费的时间节奏不把握得当，让玩家感到时间过长的话，那么就没有那种"玩的是DQ的战斗"的感觉了。因此，我们还专门用秒表计算了每部作品的战斗时间，特别注意不能让战斗的时间过长。

——堀井先生在看到现在那种战斗画面以后，也十分在意时间吧？

堀井：十分在意啊。虽然希望玩家能够悠闲地进行游戏，不过"悠闲感"是因人而异的。因此，无论如何玩家的时间都是十分宝贵的，游戏的时间应该由玩家来决定，绝对不能让游戏来决定游戏时间。因此，即使再如果悠闲地玩游戏，也不能让玩家们花太多时间去等待。关于等待时间、节奏把握这些方面，都是靠着自己的感觉去做的。





日野：一直到最后的最后，堀井先生都还在调整着游戏的节奏。虽然我们之前已经对自己十分在意的地方进行了调整，不过最后所有的部分都还是由堀井先生亲自进行的调整。像什么"文字信息的速度，战斗的节奏，能不能快个10%或者慢个10%呢？"等等。

> 译者按（以下均为个人意见）：《DQ》系列"的速度感、节奏感极强、读盘时间极快，这些长久以来一直是游戏业界所公认的事实，同时也是该系列最大的卖点之一。堀井雄二在很早以前便已经明白，节奏感和读盘速度对玩家们游戏时的心情影响有着多么大的关系。而这，恰恰是过去许多所谓的游戏大作所欠缺的东西。这里就拿本人举例，玩《DQ》时若队伍已经强大到一定程度时，连画面都可以不看，只需要在1秒种便进入的战斗画面中不断连点○键就能获得胜利，十分轻松、愉快、悠闲；然而在玩类似《真名法典》、《影之心2》、甚至是"《FF》系列"（尤其是8代）的游戏时，要么进入战斗画面的时间要花个8、9秒时间，要么包括杂兵战的整场战斗中必须全神贯注，否则一旦有了失误，任你能力高也只有被敌人磨死的份，并且一场战斗还要打上半天才结束——累啊……（《影之心2》的自动轮盘系统又做得太窝囊，只有"GOOD"没有"PERFECT"）这些因素往往都会影响到玩家对游戏素质的评价。（尽管上述的三个游戏都还是挺好玩的）

4. 10小时会议



——请问，在整个制作过程中，你们认为最辛苦的事情以及最快乐的事情是什么呢？

日野：快乐的事情啊……有很多呢。不过其中最快乐的，恐怕要数自己亲眼看着《DQ》的角色一个接一个地制作完成的样子吧。我自己也是个DQ FAN，能够亲手制作新的《DQ》，既高兴又兴奋。

——那么，最辛苦的事情是？

日野：这个嘛……基本上整个过程都很辛苦啊……（笑）按照计划表中的内容去制作的话，真的很辛苦……毕竟剧本的量实在太大了……

——但是，在游戏的制作初期，Level 5方面就已经将城镇的数量定好了吧？还有人说"再继续增加城镇数量的话，就没法按照计划表完成了。"不过，最后城镇还是增加了不少呢。（笑）

日野：是啊……堀井先生还说过，"这根本不是城镇，完全就是间祠堂嘛。"

——那么堀井先生对于之前的问题有何想法呢？

堀井：真的是多到令人烦厌呢。从2D改成3D，所有的东西都得抛开重做，真的有些痛苦了。不过，关于愉快的事情和辛苦的事情，我基本上和日野君是一样的。我曾好几次前往Level 5公司所在的福冈进行工作监督，结果却一直待在Level 5公司内，连一次也没有外出好好走走四处转转……（笑）

——像福冈这样的地方，一直没有去旅游经历过吧？（笑）

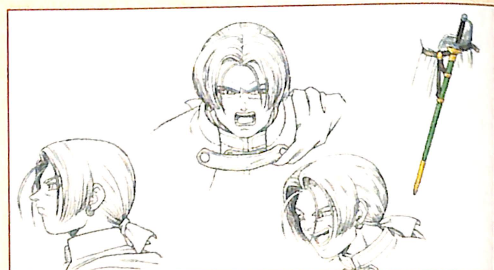
堀井：不过，前年的夏天，我曾经为了参加一个演讲而去了福冈，那时总算是有充裕的自由时间，也去了中洲，吃了屋台的拉面。说起来，那拉面可真的很好吃呢。（笑）

——那是一段很快乐的回忆吧？（笑）

日野：在整个制作过程中最令人惊讶的，可能就是会议的长度了。从会议开始到结束，差不多花了有10个小时。之前提到的合住，其实从某种意义上来说等于是监禁呢。（笑）

——是啊。（笑）

日野：不过，大家集中在一起，住在一起，这种互相讨论并为游戏提出建议的作法十分新鲜。为了制作一个游戏，竟然如此大张旗鼓，真让人感慨万分啊。



——因此，去福冈开会时，到了飞机场后，就打算立刻直接赶去Level 5公司呢……毕竟，那里的会议室，连午饭和晚饭的问题都会帮我们解决啊。

日野：走出会议室的时候也颇有一种“豁然开朗”的感觉呢。

——那么下一个问题，Level 5公司是如何解决员工们意志消沉的问题呢。现在的员工差不多有100人左右，开发一个游戏的周期要2年到3年，那么，该期间内，如果遇到了员工消极怠工，那么要一下子将全员的情绪带动起来，不是很难的吗？

日野：是啊，如何能够让员工们保持积极的热情和干劲，大概是所有公司永远的一个课题吧。尤其是制作游戏的动力是最最重要的，所以在往常，如何能够保住这股热情就是制作小组的领导必须解决也是最辛苦的问题。不过这一次，我们有了“精神领袖”堀井先生，他真的帮了我们的大忙。在大家对游戏的制作方向感到迷惑不解的时候，堀井先生总能够适当地给予我们帮助，堀井先生的说得力果然大不相同啊！这一点我们也要好好感谢他才行。



译者按：制作游戏的周期长且过程艰辛，这点我们也是十分清楚的。只不过，一个会议能够开到长达10小时，这简直是闻所未闻！不知道这样一个游戏制作下来，员工们有多少人会因为饮食问题而导致胃病病发的……对于那些将来希望进入游戏业的国内朋友来说，能够了解一些日本企业的制作流程，想必也是十分有益的。

5. 次回作

——接下来让我们换个话题。这是来自堀井先生的FANS的提问：堀井先生是否已经不再制作AVG游戏了呢？

日野：知道堀井先生制作过AVG游戏的人，应该是相当有资格的老玩家了吧。

堀井：RPG游戏进化到今天这个地步，分裂出了许多其他类型的游戏。“AVG”游戏也是其中之一。其实，RPG本身不也是冒险的一种吗？因此，我想我大概不会再制作单纯的AVG类型游戏了。如果真的想做AVG的游戏，那么就会做到《DQ》当中去。基本上来说，只要能够做得有趣，《DQ》中是什么内容都能够添加进去的。

——确实呢，现在就连骰子富翁游戏都加进去了。（笑）另外，还有这样的一个问题：Level 5公司的各位，是否只制作RPG类型的游戏呢？

日野：不，完全没这回事啊。看来“印象”这东西还真是恐怖呢。不过，这也没有办法，因为厂商们找我们开发的游戏，基本全部都是RPG啊……（笑）所以，我们现在都是以制作RPG作品为主流，不过如果有机会，还是希望能挑战其他类型的游戏。

——听说现在的游戏开发者们都更加追求拥有更多能力的人。比如许多公司都希望能够从新人中选拔出既擅长程序开发，又擅长图形设计的作为主力开发员，这是不是真的呢？

日野：我个人其实并没有那么高的要求。与其寻求那种“万能型”的开发员，我更希望能够拥有比常人更加擅长某一方面的那种员工。这样一来，在进入小组工作时，也能够更容易得到发挥。再说，在与小组中的其他成员接触交流的过程中，迟早能够得到锻炼，从而学会并发挥出其他方面的能力，所以我觉得一开始并不需要掌握那么多技术。

堀井：我是负责企划的，因此就我的立场而言，除了一定要有必须的感性以外，最好还是能够掌握计算机的使用，游戏企划尤其如此。当然了，这里我并不是说掌握计算机就一定要会编程啊之类的，而是要拥有一种感觉，能够在进行企划时考虑到自己编写的内容在电脑上的制作方法，不然的话一旦开始制作起来，过程就会变得非常麻烦复杂了。



——下面是最后一个问题：“《DQ》系列”将来的作品也会是全3D的吗？也就是说，大家非常想知道将来《DQ》的发展方向。

堀井：很难回答的问题呢。我个人希望最起码再做一次3D。虽然8代做得非常不错，不过若以现在这样作为出发点的话，我觉得还能作出许多有趣的内容。不过再之后会做成什么样子，这一点我现在也没有想过。

日野：正如堀井先生所说，我们认为以现在的基础还能够做出许多东西。虽然下一代《DQ》会是什么样，我们也不知道，不过我们估计会是以8代作为基础，再进行各个方面的强化。

——似乎说得有些太广泛了，将来游戏本身会变成什么样呢？

堀井：最近常有人提起，说“游戏热潮已经过去。”不过我认为实际上现在游戏业只不过是已经定型了而已。现在玩家们的年龄层正在逐渐上升，就像以前的漫画界那样。以前一看到大学生们看漫画，就会有人站出来指责。但是，现在连许多60岁的人都在看漫画，这些60岁的人当中，有许多都是当时的大学生。

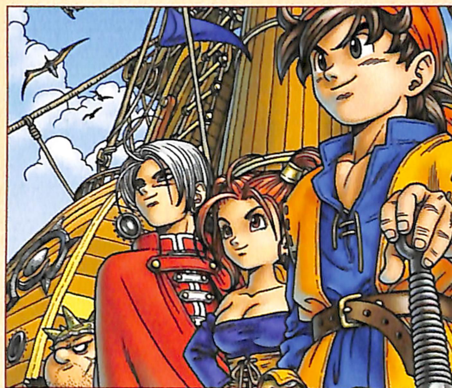
——是啊。

堀井：游戏也是如此。当年游戏最盛行时的那批玩家们已经长大了。我是从30岁左右开始制作游戏，那时杂志和报纸方面来进行采访的人，大多都是40岁左右，抱着仇视的眼光去看待游戏的。在采访中，也有人突然间问我：“请问你是O TA KU吗？”（译者注：OTAKU，即“御宅”。其意思有好几种，但这里所指的，是那种对某些事物极其详细、熟知并且热衷的人的俗称。通常都带有一些贬义在其中。比如喜欢游戏、动漫的人在我国曾经被称作“三栖人”，而在日本就被称为O TA KU）从那之后已经过了20年，如今来进行采访的，大都是三四十岁的人，而且还经常会说“我玩过这个游戏，是FAN哦。”真的令人欣慰呢。

——在采访的最后，还有人经常会说“请您签个名……”之类的吧？（笑）

堀井：就像这样，社会正在发生变化，游戏玩家的年龄层也在上升，像《DQ Ⅷ》发售时，反而会出现父母亲比子女还要积极抢先购买的情况。所以我有时也在想，大概等现在玩游戏的这些人老了以后，也不会马上就对盆栽感兴趣吧。

——是啊。（笑）



堀井：一问到“在干什么，在玩游戏”的情况也多了。因此，我认为游戏业并不短暂，而是作为一种娱乐已经完全定型了。

日野：堀井先生说的对。在我刚开始进入游戏界时，一旦说“我是做游戏的”，就会有女孩子说“哇，性格太阴暗了”。不过现在，一说“我是做游戏的”，无论是男孩还是女孩都会马上说“好厉害”。影像也必须要做得比电影更加富有魄力，这些都让我觉得游戏业是最富创造性的行业。今后的发展会成什么样，我也非常期待呢。

——那么在最后，请对在场的众多以游戏界为目标的人们说几句话吧。

堀井：还是和我以前经常说过的那些话一样：大家在头脑中一定要有任何作品都是“杰作”的想法，不过，无论这些杰作再怎么出色，如果不能将它们的优点传达给玩家们的话，就没有任何意义了。至于具体的传达方法，那就非常复杂了。希望大家都能够对游戏的素质有一个良好的感觉，学会如何将游戏的优点表现出来、传达给玩家。

日野：我们从开始制作游戏至今，也经过了相当长的一段时间了。不过到现在还能够感觉到业界自身还在不断地发展着。我相信将来游戏业界还能够发展成超越了电影业的大型行业。因此，希望现在在场的人们将来能够拥有出色的表现，成为我们的同伴，一起制作次世代的游戏。

译者按：看样子堀井不打算再制作“纯AVG”游戏的传闻是真的了。不过，他的“AVG类型也是RPG类型的一个分支”观点个人倒颇有同感。仔细想想，虽然“纯AVG”的定义到了今天已经越来越模糊，但它却一直没有跳出RPG的这一大范畴的框架。堀井虽然对一些游戏的制作不太擅长，但在意识方面却远远走在了许多游戏制作人的前面。

译 虎源太　编 胜负师



开发人员访谈 PRODUCT STAFF INTERVIEW



新近推出的《铁拳5》可谓是一款集系列十年之大成的3D格斗巨作，在家用机版热卖的同时，街机版在日本的排行也已经高居榜首。取得玩家好评与商业利润的成功之道除了Namco对于本作史无前例的大力宣传之外，其扎实的开发实力才是根本原因。那么《铁拳5》的开发者们对于自己作品又是如何看待的呢？开发过程中又有哪些趣闻轶事呢？以下是《铁拳5》的四位主创人员在公开场合下接受的一次很有意思的采访。受访的制作人员包括——

木元昌洋

从系列初代至今，负责了所有"《铁拳》系列"的策划工作，是一位喜欢麦芽的古怪家伙。本次采访中简称为"木元"。

原田胜弘

进入Namco后以"新宿平八"的身分参与《铁拳1》和《铁拳2》的促销。从《铁拳3》至今为止负责设计游戏。本次采访中简称为"原田"。

米盛右一

1998年进入Namco公司。负责《铁拳TT》的相关工作。在工作中总是离开不了罐装的咖啡。本次采访中简称为"米盛"。

野田贵裕

到现时为止参与了所有《铁拳》作品的工作，从《铁拳5》才直接参与开发工作，负责网络部分。本次采访中简称为"野田"。



▲这位就是有"铁拳之父"之称的木元昌洋了！

就让我们一起从第一线开发者的口中了解《铁拳5》乃至"《铁拳》系列"不为人知的一面吧。

三岛平八复活！结局还是不死身……

——你们一直用"三岛平八已死！"的口号欺骗着玩家们，究竟当时是怎么考虑的呢？

原田■也不能算是欺骗啦……倒不如说最后还是没有成功骗到玩家才对呢！（笑）其实从在开场动画中，最后仁八出现的场景中，其实应该也有不少玩家猜到了平八肯定会复活吧！

——不过效果（平八死亡）还真的很像啊！

原田■因为我们担心做得太假的话，玩家就会一直抱着"反正平八肯定没死"的心情去玩本作，最后在看到平八在比赛中出现后，还会多讽刺一句"都说了他肯定没死嘛！"。所以我们与开发组讨论过一定要制造出"平八真的死了"的悲壮假象，但如刚才所说的那样，最后还是瞒不过大家。

Heihachi Mishima is Dead…
三島平八は死んだ。

米盛■不过像平八那样的老头，不管怎么样做也不会悲壮得哪里去啊！（笑）不过还是有不少玩家的想象力十分丰富，他们在猜测会不会出现像"机器人平八"那样的角色。〖编按：其实还有恶魔平八、僵尸平八等等。"平八之死"的确在FANS中引发了不小的话题，这种宣传手段相当不俗。〗



原田■平八这个角色的整体构造已经在玩家中形成了统一的的概念，他们已经认为平八就是那种从大气层外冲进地球也不会死的角色……不过老实说，平八的确是三岛家族中惟一一个没被恶魔化的角色呢！（笑）不过由于这次的每个故事之间都拥有极为密切的联动，所以才能构成现在大家所看到的《铁拳5》世界观，因此大家不认为"平八已死"这件事已经在整个故事中占有很大的比重了吗？所以到最后我们一直都认为这个做法是正确的。只要玩家不断地体验每个角色的不同故事，便可以得知我们制作"平八之死"的理由，所以并非为了欺骗大家而故弄玄虚的哦！

——为什么非得要选"情人节"那天登场？（街机版）

木元■偶然而已！（笑）其实是因为这刚好跟家用机版的发售日隔开了一段适当的时间，所以便选择了在这个值得纪念的日子登场。不过这与平八不是很配吗？（笑）

在SEGA的协助下实现了网络化！

——这次在制品完成后有没有其他的对应措施？

木元■在之前的游戏中，其实我们一直都想实现两个愿望，那就是"网络"和"现场对战镜头"。虽然要解决这两个问题的确相当困难，但想不到我们最后还真的把这两个部分解决了。BOSS的能力被设计得相当强，这总算是没辜负玩家们的期待。

——很早之前就已经决定了"三岛仁八"作为最终BOSS吗？

米盛■的确是很早以前决定的。不过我们想到的只是一个"会喷火的BOSS"的形象，至于角色的实际造型根本就没有落实。

原田■《铁拳3》中登场的最终BOSS"斗神"似乎很受小孩子的欢迎，这种角色的确也只能在《铁拳》中出现。如果在《VR战士》中加入这种角色的话，FANS一定会大怒吧。〖编按：这倒是说了句实话。不过"《铁拳》系列"在剧情方面也的





确是比《VF》多了些硬科幻的成分。』(笑)在《铁拳》中会出现不少"激光"和"火焰"这样的特技，给人一种"特攻队"的感觉。

——在玩过了成品后，觉得哪些部分做得不错，哪些部分跟预测时有比较大的分别呢？

原田■开发组都认为"现场对战的效果依然没能充分表现出来"。但是实际玩过的玩家都对游戏中在每一次结束后的"Replay"镜头十分感兴趣，这让我感到十分意外。

木元■想不到有不少过去的老玩家会再次出现。可能大家都想不到这次竟然一下子动用了那么多的角色吧！在一般情况下，如果创造了新角色的话，那么几乎就要换掉一批老玩家了。

原田■从投币率看来，玩家的反应的确要比预期热烈得多。不过最终还是发生了一个和我们和当时预测一样的结果，那就是有一些玩家会因为害怕被降低段位和称号而抑制自己那份挑战对手的心理。因为有些机子规定了要在一定段位以上的玩家才能挑战，因此这个事态稍微严重一点。吸引玩家挑战的要素毕竟太少啦！

——联网对战的工作有进展吗？

野田■虽然还存在不少异议，但总体来说并没有特别大的挫折。与SEGA Sammy联手设立的网络已经在紧张完善中，相信在不久之后便可以与大家见面。虽然扩展业界的确是有着更大的意义，但对于现实来说，我们更希望能给人一个惊喜。

原田■关于网络方面，其实在开发了《铁拳4》后，SEGA的片桐先生和片冈先生已经有意和我们合作，也许这个就是所谓的"契机"吧！对方那份积极的热情让我们觉得有无限的冲劲。

野田■SEGA Sammy在这次的网络计划中真是帮助了我们不少啊！其积极性甚至可以比得上Namco公司内的网络部门。但不管是怎么样的支持，最后我们的作品的确是第一款对应了网络的对战作品。如果没有了SEGA Sammy的这份支持，我想我们就不会那么快对应网络的。



原田■如果光是由Namco的部门负责的话，肯定是来不及的！

野田■幸亏有他们的帮忙，我们才摆脱了"没有网络联动"这个致命的烦恼，不过这个问题也在容忍的范围内。这次的《铁拳》能与网络系统挂钩都是要感谢所有制作组的协助。

米盛■我们已经预设了很多游戏平台和准备工夫。在公开后虽然有无数的玩家尝试，让人意外的是服务器竟然在第一天没有出现任何异常！

原田■如果这么容易就被挤爆的话，那SEGA的服务还真的需要检讨一下了呢！(笑)



《铁拳》FANS满心期待！版本的升级究竟是什么？

——有考虑过升级版本吗？

原田■我们认为这个是肯定要做的！也有不少玩家们期待着这个呢！

米盛■其实我们在开发之后就想立刻着手做了。

木元■反过来，我们还是想看看究竟玩家门希望我们升级游戏版本的实际内容。究竟他们想调整角色的能力呢？还是想更新一下游戏内容呢？又或者是追加一些隐藏要素呢？

——对于玩家来说，可能会比较赞成追加新要素和调整平衡性吧！比如让角色们增加新的技能可能会让人玩得更有乐趣，或者想让游戏的完成度能达到更高的水平。就像是《铁拳2 Ver. β》那样吧！

原田■我们考虑过，如果升级的话首先会从"调整的可能性"着手。因为我们不想家用机版和街机厅的玩家有太大的分别，如果改变太多的话就会出现不公平的情况，相信这也是两方玩家不想看到的是事情。

——似乎有不少以对战为乐的玩家都希望能尽快得到平衡的调整呢。



木元■这个不可以太急！因为如果就以现在的这些意见进行调整的话，恐怕在调整过后还会遭到其他玩家的不满。为了能开发出更好的升级包，必须要花费不少时间啊！虽然我们也想增加一些道具和服饰，但至少也要等家用机版推出后才能开始着手。

野田■网络部分的开发周期比较短，但同时也留下了不少问题。我们打算先把这部分的完成度再提高。

——那么《Ver. β》的版本会像《VF4 EVO》那样吗？

木元■难道要变成《铁拳5 EVO》？(笑)

野田■可以的话，我们还想再增加一些段位。虽然现在的段位并是很多，也不能说少，但从玩家的反应看来，"啊？已经到了尽头吗？"的反响似乎也不少，看来还是少了点。首先作为《铁拳》的传统，用"铁拳王"作为最高等级的称号是毋庸置疑的，要增加的话就只能在下面的段位上增添称号。但一旦升级了版本后，那么我们究竟要如何处理过去的称号呢？这个的确也是难倒我们的问题啊！

——因为现在的段位容易提升也容易下跌，给人一种随便就能得到上级称号的感觉呢！

木元■没有那么夸张吧！(笑)不过现在的确有不少玩家的段位都很高啊！

米盛■虽然段位的变动比较容易，但这也让玩家们更有感觉啊！

——《铁拳5》的段位系统在街机厅上已经成为了玩家们交流的重要基础。不过根据所在地域的不同，在某些地区可能不怎么强的人也能取得"铁拳王"的称号，但有可能被其他地区的"拳豪"轻而易举就打败了。《VR战士》的段位比较难提升，所以全国的整体水平而言应该会更平衡一些吧！

野田■段位上升得越快，的确会让其他对手很难分辨出这个玩家的实力。

——似乎有不少玩家在成为了“铁拳王”后，为了不想落下名次而不再使用那张磁卡（保存段位用的磁卡）呢。

原田■这个我想什么样的游戏也没办法逃避吧！不是还有玩家在玩麻将游戏时拿到最高级别后就不玩吗？（笑）

——《铁拳》的系统能让玩家很容易体验到段位上升的满足感。不过似乎有不少玩家玩家喜欢到别的地方挑战一些不是很强但却取得高段位的对手，从而提升自己的段位呢！为什么不弄一些十分难突破的段位呢？这样对公平性来说应该会更有帮助吧！

米盛■这个确实有点难度啊！而且对战的结果也并不是一面倒的！那样设定的话肯定有玩家在途中便放弃了。

原田■格斗游戏在日本都有着这种相同的特征，不过光是这点的确也难倒了我们。不过因为《铁拳》在很多地方都十分火，所以我相信这个从系统中引发的问题会被玩家们看淡吧！

野田■各地的玩家应该也知道不同地域的玩家肯定会有实力上的差异吧！

木元■如果可以在“铁拳王”前面加上市名就好了，比如说“爱知铁拳王”或者“群马铁拳王”等。（笑）

野田■我想现在《铁拳》的段位系统还不至于恶劣到那种地步吧！今后我们也不会针对这点作太大的变化，除非大家都觉得这个实在受不了吧。

〖编按：《铁拳5》升级版本还是相当值得期待的，不过开发者所提到的段位问题也的确存在，PS2版段位提升过快其实也从一个侧面表现街机版段位系统不成熟的一面。〗

现场屏幕打开了新的可能性



——关于“自作”（自导自演的意思。就是说一名玩家同时插下两张磁卡，然后不断打赢毫无抵抗力的2P玩家提升段数）的问题，你们有什么想法呢？虽然这只是一小部分的玩家的手段，但用这种方法赚取82连胜确实太肮脏了。现场屏幕能拍下这些镜头么？

原田■这是我们的最大的问题，一定要杜绝这种情况出现。〖编按：可以看出，“骗段”这种行为在日本玩家甚至开发者眼中都是极度受鄙视的行为！〗

木元■街机厅的店主跟我们商量过，在公司内部也开始实行了相应的对策。服务器方面会把这些数据统计在一起，然后再作详细的分析。

野田■现在发生这样的事情的确是我们预料外的。我们最开始是打算把高手比较的东京地区的对战录像用现场屏幕录下，然后让其他地区的玩家也能分享一下心得。不过以现状看来，似乎要在这个方面加以改善。

——关于网络的内容，今后应该还会继续增加吧！现在的网络系统似乎只能用来检索队伍的名称，而不能检索个人的名字。如果系统还能找到自己的朋友和其他认识的玩家应该会更贴心一点吧！

原田■这个功能似乎过于困难了，不过我想以后会慢慢好起来的。

——还是关于网络部分，现场屏幕似乎很受欢迎呢！

原田■现场屏幕的确取得了预想外的成功。在开发当初，我们还担心这个功能会不会反过来变成了负担呢！“究竟自己的对战是否精彩呢？”这就是玩家不由自主喜欢这个要素的主要原因。反过来，如果多数玩家认为“这个究竟有什么意义”的话，那么我们便失败了。

——在活动的宣传方面似乎也使用了（现场屏幕）啊！似乎有不少玩家也希望在家中也有一台现场屏幕。（笑）

原田■其实这并非不能实现的。不过可以的话我也希望那东西不仅在街机厅中出现，能更广泛当然更好。

《铁拳》所带来的无尽的壮快感！

——你们认为玩家们会觉得《铁拳》中有那些部分给人留下印象呢？

米盛■如果用比较贴切的词来形容的话，那么《铁拳》是一款拥有强烈“壮快感”的游戏，注意这个跟“爽快感”是有所区别的。只有领悟到这点的玩家，肯定就能接受《铁拳5》的精髓。当然，每一作的《铁拳》给玩家的感觉都是很直观的。

原田■如果要更详细地解释“壮快感”这个词的话，那么就是游戏中那些动作和被攻击的“痛楚”感……无论是折骨、还是让身体“啪”地响起来、或者是使用重拳将敌人吹飞，“痛”的感觉都会从《铁拳》中充分表达给玩家们。

木元■我们十分拘泥于“操作的灵敏度”，这方面是作为游戏的策划员山田无人能及的特点。游戏流畅度是60帧，只要玩家按下按钮或拨动摇杆就能立刻让角色活动起来，这是优于很多同类游戏的地方。〖编按：就手感和操作性来说，也只有老对手《VF》才能与《铁拳》相提并论。〗

原田■其实游戏的灵敏度完全跟不少操作，而《铁拳》的流畅度则是经过了长时间调整的。不过也因为过于流畅，如果要通信对战的话也能保持的话就很困难了。

野田■只要按下按键就能立刻看到角色在动，再加上极为逼真的动作捕捉技术，这应该不只是向前迈进了一步那么简单了。按下按键、发出招式、命中对手，这一连串的动作实在让人感动不已，也许这就是真正的艺术吧！（笑）



原田■CG动画似乎也很受欢迎。

野田■我觉得当按下按键后，冯威的流畅动作和雷文那巧妙的动作似乎完全表现出《铁拳》的美学。







奇妙的新系统创造玩家期待之作

——在访谈中有什么经常被问到的问题吗？比如说已经重复了好几十遍的问题。

原田■这个嘛！当然就是是关于动作捕捉的问题啦！记者们总喜欢问关于"动作捕捉的"的事情，不过那种问题应该是出现《铁拳3》时代的吧！《铁拳》的捕捉技术的确是十分专业的，不过对于现在的游戏业来说，也不算是什么稀奇的事了吧！可能会有不少人认为动作捕捉是等同于"真实"的关系吧！但这种技术对于我们业界中人来，只是一种很平常的工作而已。

木元■全部使用动作捕捉来制作的话，肯定能换来更强的游戏性。不过现在似乎有一种"光是把动作捕捉用在这方面还不够"的风潮呢。

原田■动作捕捉技术真的不能滥用啊！最好在真正需要捕捉活动素材时才用比较好。

野田■把这个素材和必要的数据加工在一起，才能算是完成一个动作设计的过程。这个才是最后得到的动作数据。

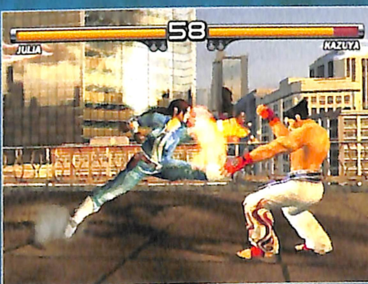
——说起动作捕捉，《铁拳4》似乎是在重视真实的情况下强调角色重心的移动吧！这次的《铁拳5》似乎在这个基础上变得更有魅力了。

野田■使用了动作捕捉后，得到的并非只有"真实"的动作。事实上，设计者们在这方面动了很大的手术，才能让角色"更加逼真"。不过这个也要看当事人的想法。

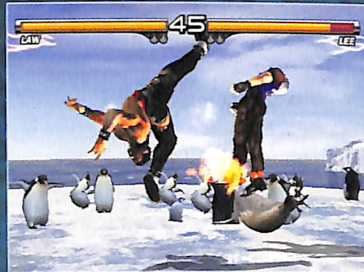
原田■有不少人喜欢把《VR战士》和《铁拳》来比较角色的真实度，其实我可以老实地告诉大家，两款作品都不够真实。〖编按：这句说得非常好，如果格斗游戏拘泥于100%的"真实"，那一定不会是款好玩的游戏，游戏与影视、文学等其他艺术形式一样，都要讲求适当的艺术夸张。〗

——虽然说"真实"和"逼真"是两回事，但总有人喜欢计较这些呢！

木元■还有，在国外有不少人会问"究竟你们用了多少多边形啊？"(笑)不过开发组并不会计较这些小事，因为他们根本没有把握回答啊！



原田■如果是《铁拳4》的话，每个角色大概使用了700万个多边形吧！不过美国的某些杂志总喜欢把游戏数值化，似乎已经把游戏的规格变成了一种信仰那样。最严重的是这种做法带来了不少负面效果，我们都觉得十分厌烦。现在的日本游戏杂志根本就不会调查多边形数量的事情。还有，说起国外杂志的话，我还听说他们有个风格，那就是必须强迫为自己灌上"一定要有新的部分"的强制观念，所以系列化的作品对于他们来说是最头疼的介绍部分。比如说，他们得知一款系列的新作要发售后，会对游戏中是否加入了新的系统、加入了新的角色或者进行了革命性的变化十分看重，如果都没有的话，那么他们便会把"这款新作不怎么样"的意识传达给玩家，在国外的杂志基本都是这样的风格。我觉得这种给厂商的无形压力多少会影像游戏的发售情况吧！〖编按：想想在中国，其实基本也是这个情况，媒体与开发人员的立场总是有偏离的地方，这其实也无可厚非。〗



米盛■相反，我们并不提倡这种具有革命性的变化。(笑)

原田■要削减的部分就要削减，好的系统就要让它复活。就是说如果要加工出美观的黏土，就不能加入其他太过花巧的东西。《铁拳4》就是加入了太多黏土外的东西变得怪怪的，而《铁拳5》则完全不一样。"变化"可以得到好的结局，"乱改"只会取得负面的效果。

野田■虽然这次《铁拳5》的确是加入了不少新的要素，但基本架构是完全没有变化的。如果连游戏的本质都改变的，那么这款游戏就不叫《铁拳》了。

原田■从街机版的意见看来，我们没有增加其他的"能量槽"似乎是明智之举。

——原来还有这种事啊？

原田■虽然没有，不过我们做了不少思想斗争的工作。比如血槽没了就会进入发怒状态、必须要连续发动才能出现的必杀技等，有时候真的不想理会玩家的感受直接把这些要素加进去呢！不过毕竟是卖给玩家的商品，这样乱来当然是不可行的，最后就放弃了念头。〖编按：这个，要真这么改的话，那就变成《KOF铁拳》了，汗！〗

野田■系统在很早以前就已经完成了，玩家应该也会比较喜欢这样吧！我们觉得如果系统也改变了的话就没有什么意义了。虽然在系统上还有很大的发展空间，但最后还是认为不改变基本才是最重要的。

原田■这次的"磁卡"和"网络"把《铁拳》另类的魅力诱发了出来，我们认为这是不得不继续研究的部分。但是游戏的内容也必须是玩家期待的类型才行。

现在才公开的开发秘闻！走在后头的《铁拳TT》

——"《铁拳》系列"已经迈向了10周年，现今为止开发最辛苦的是哪一作？

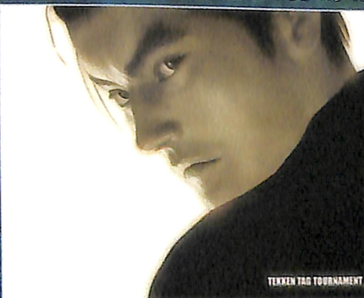
木元■当然是《铁拳TT》。我们在开发期间还真吃了不少苦头呢。

米盛■主要是因为商务用和家庭用的平台完全不一样。

原田■应该这样说，这作并非铁拳开发组想象中要开发的作品，在这种精神的压迫下，本作只能沦为难产儿了。

——那最后是如何诞生的？

原田■本来是说用最新的系统制作一款《铁拳3》的续篇，但后来竟然突然改变了开发计划，要我们在"基板不变"的"短周期"下制作出一款"以铁拳为题材"的"商品"。



木元■说真的，监督除了这几句外就没说任何东西了。(笑)根本就一点解决办法都没有嘛！

原田■那个突然

出现的难题的确是现今为止最残酷的。不过弄巧成拙，我们在大概3～5分钟之内想到了“组队战”。当时我开玩笑说到：“按下第5个按键后，角色就会出现画面中，然后在Loading时另一个角色就会出现。在对战是如果一起按的话，那么在画面中的人就会一瞬间消失，哇哈哈哈！”想不到说完后监督竟然回应：“就那样做吧！”最后就做进游戏去了。

——但是本作不是蛮受大家的欢迎吗？

原田■在更换角色时，角色像是在逃走般跑到画面边缘的。在开发当时，大家看到这样的画面都开口大笑了。不过也因为游戏得到多方的好评，最后还让《GT赛车》在韩国卖得不错呢！〖编按：译到这句时有些不理解，可能是开发者的搞笑，也能是“往自己脸上贴金”吧！呵呵〗简直成为了传说中的游戏。为什么大家都不觉得这个设定很恶搞呢？难倒是我们的恶搞成分真的不好笑吗？看来要检讨一下了。

米盛■真是很恶搞啊！上层的人看到也忍不住捂着嘴巴跑了出去。(笑)在开发的时候我们都是有“换人”指令的，可惜《铁拳》向来只有4个按键啊！如果强制增加一个按键似乎太乱来了。

——有没有想过弄一些绝对不可能发出来的技巧？

米盛■这样太吊玩家们的胃口了吧！

木元■啊！我想起了！记得当初有一个来取材《铁拳TT》的人巨搞笑，当他看到机器的时，疑惑地问到：“唉呀？我是来为新作取材的啊！怎么摆一台《铁拳3》在这里啊？”



原田■那个只是特殊事件啦！毕竟当初还什么都没落实呢！当时交换角色时还是用同一根血槽，而且空中的连续技也没有伤害的上限，计划书也没有完成，根本就是一片空白嘛。

——组合连续技的伤害值似乎拥有很强的平衡性呢。

原田■那个只是偶然啦！根本就不用来炫耀！不过我们后来后悔了。因为《TT》的平衡反而让《4》的平衡性引来了玩家们的不满。所以总体而言，《铁拳TT》的开发是最艰辛的。

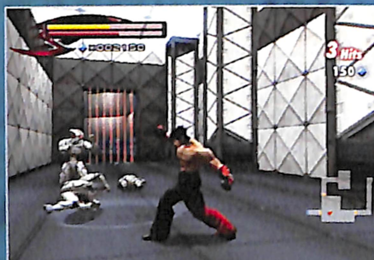
完全移植+特别奉送！家用机板《铁拳5》登场

——家用机版是完全移植吗？

米盛■游戏部分是十分完美的，与街机版拥有一模一样的流畅度。我们没有单独对家用机版进行调整，也就是说街机版中的BUG也全部移植到家用机版中。



原田■我们不会作任何变化的，不过取消了“幽灵角色”的设定，〖编按：由CPU生成的模仿玩家打法的虚似对手，可能限于机用家机能而取消了“幽灵角色”的设定。〗受到了不少玩家的谴责呢！说“怎么连这个要素要没有啊！”



——家用机版还有什么附加要素吗？

原田■所有角色的Ending都可以看到，而且都是高品质的CG动画哦！Opening也会增加B部分。就像《铁拳2》和《铁拳3》那样，加入大量的CG动画会让玩家的满足度更高。

木元■还有新增的“故事模式”，另外还会加入几款“《铁拳》系列”的街机版作品。那并非PS版哦！是真正的街机版。

原田■我们认为现在玩《铁拳5》的玩家有大半都是没有玩过《铁拳》和《铁拳2》的，所以我们希望他们也接触一下这两款作品。

米盛■面对这些老角色还真是有迫力啊！

原田■还有，这次也会加入类似“铁拳保龄球”和“铁拳力量”那样的ACT游戏。利用游戏的摇杆，让这个部分与本篇完全独立开了。操作也和《铁拳5》完全不一样。

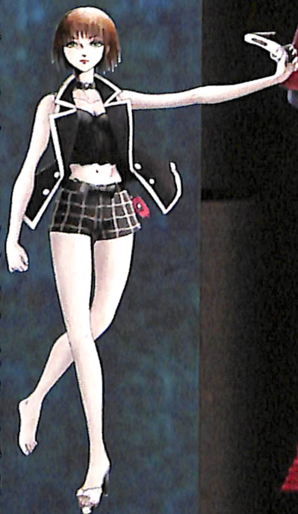
原田■永野护先生和猪股睦实小姐等画家也为某些角色设计了3P角色的服装。如果对他们感兴趣的玩家不买的话就是一个损失了。

——那么最后有什么要向玩家说的吗？

野田■这次的《铁拳5》是我第一次也是最后一次参与的作品了，所以对它拥有特别深厚的感情。现在家用机版也即将推出，〖编按：采访时间是在家用机版推出前。〗希望大家趁此机会磨练一下技术，让自己变得更强吧！

木元■一直期待着平八的玩家，让你们久等了。我们也为平八准备了大量的道具和装饰，请你们准备好磁卡，充分体验游戏吧！不过“斗剧”〖编按：日本一年一度的格斗游戏盛会，今年为第三届，《铁拳5》是今年斗剧的比赛项目之一。〗中是不能使用他的哦！仁八也不能使用。

米盛■我相信大家在看到这篇文章时也知道平八可以选用了吧！真是多此一举。



原田■这次的《铁拳》是系列有史以来动用最庞大制作组的一作，里面包含了每一名制作者的辛酸和汗水。虽然本作还附带了一个“5”的数字，但希望大家不要在意它的存在，只当它是最优秀的《铁拳》就可以了。也不要过于考虑“《铁拳5》都变成这样了，以后还能有什么的变化呢？”，只需要用“这才是《铁拳》的本色”去看待。就是因为《铁拳4》受了不少挫折，才让本作变得更完美。在家用机版上，本作已经完全超越了《铁拳3》的水平。甚至在我们公司内，也被批评到“做得太好了吧！”所以请大家一定要购买。

米盛■斗剧中肯定会有《铁拳5》的比赛项目，所以请大家一定要积极挑战啊！没有接触过《铁拳》的玩家也趁这个机会弄一张磁卡，尝试一下游戏的乐趣吧！Namco已经为你们准备好“斗剧王”的称号了，请一定要把它赢回来！〖编按：斗剧王！看来今年的斗剧越来越值得期待了！〗







宇宙初開，混沌之中生出了大地之母蓋亞，蓋亞生出了天空和天神烏拉諾斯，并與其結合生出了12個泰坦巨神，最小的一個泰坦巨神叫做克洛諾斯。克洛諾斯推翻了烏拉諾斯的統治，成爲第二個統治宇宙的天神。他與泰坦巨神瑞亞結合，生下了三男三女。爲了防止同樣的事情在自己的身上發生，克洛諾斯吃掉了所有的子女。最後瑞亞不忍心看着最後一個兒子也遭受厄運，于是將石頭變爲小兒子宙斯，讓克洛諾斯吞入肚中。宙斯長大後與父親進行了10年的戰爭，在祖母蓋亞的幫助下推翻了克洛諾斯的統治，將泰坦巨神們流放到地底世界。而克洛諾斯却逃到了羅馬，在那裏他爲大地帶來了連年豐收的黃金時代，人們稱他爲農神——Saturn……



没落神王的挽歌

——土星十周年祭

SEGA Saturn 10th Anniversary

文 RAIN

没落神王的挽歌——土星十周年祭

土星是太阳系第6颗行星，也是人类用肉眼能够看到的最遥远的一颗行星。它那淡黄色的微光和光环让人想起了土地和秋收，于是人们用农神的名字为其命名。在占星学中，土星代表命运中的困难或试炼等阴暗面，正如悲情的世嘉走过的十几年风风雨雨。土星同时也代表着经历辛勤耕耘之后的收获与财富，然而这一点却是世嘉不懈追求，却又遥不可及的。



行星计划

1991年，米柯（RJ Mical）和戴夫·尼多(Dave Needle)满怀希望地带着他们的设计草图飞往日本。在此之前，他们已经获得了美国世嘉总裁莫里斯的引荐，他们相信世嘉需要他们的设计，因为SFC的发售正让世嘉面临着巨大的压力，世嘉需要有一款具有革命性处理性能的次世代主机，而在他们手中所握的是一部32位机的设计图，一部性能上远远凌驾于SFC的新主机。然而这次日本之行却让这两位曾为雅达利设计了Lynx掌机的工程师大失所望，世嘉社长中山隼雄对他们的设计似乎完全不感兴趣。



因为他们并不知道，此时的日本世嘉正在秘密进行着所谓的“行星计划”。

世嘉的“行星计划”是一个产品差别化的市场细分策略，试图为不同需求的消费者设计不同型号的主机和性能强化周边。他们将这些产品形象地描述为行星，因为他们就像行星一样有着自己的市场轨道，却又全部围绕着同一个主力产品或规格。

行星计划的第一款产品就是Mega-CD——一款基于MD的CD-ROM强化版本。Mega-CD由世嘉与索尼合作开发，于1991年初在东京玩具展上首次公开。1991年12月1日，售价高达49800日元的Mega-CD在日本上市，发售当日就卖出了10万部，让世嘉大受鼓舞。然而好景不长，Mega-CD的生命力只维持了几个月就悄悄地被人们遗忘了。世嘉经过调查分析后得出了Mega-CD失败的原因，由于该主机在处理性能上并不比MD高，因而虽然搭载了CD-ROM，却没有可以用来发挥CD-

土星周边一览





白色版土星。1996年3月22日发售，型号为HST-0014，售价为2万日元。该版本土星还附赠一张体验版游戏碟，其中包括《索尼克R》、《光明力量3》以及《街》的体验版。

骷髅版土星。1998年4月4日推出了HST-0021型，1999年3月25日推出了HST-0022型，两批出货各为3万部。





土星无线手柄。1995年4月1日推出HSS-0116型，售价4800日元；1995年11月24日推出白色的HSS-0126型，售价2800日元。使用一颗普通5号电池可以连续使用50小时，标配连发功能。

ROM大容量优势的高清晰画面的处理性能。在CD-ROM技术逐渐成熟的情况下，中山隼雄认为研究他们下一代主机的时机已经到来了。1992年，日本世嘉启动了作为该公司最高机密的“Giga-Drive”研发项目。

Giga-Drive这个名字源于Mega-Drive，从Mega（百万）到Giga（十亿）显示了主机性能本质上的提升。世嘉为Giga-Drive的开发成立了一个27人团队“远征队（Away Team)”。远征队的名字来源于著名科幻剧集《星际迷航》，在该剧中，远征队是一个被派往某行星完成重要任务的团队。世嘉以此来表明该团队对于他们“行星计划”的重要意义。“Giga-Drive”开发所采用的项目制形式也是世嘉公司首次采用的新产品研发形式，该项目的领导者就是当时世嘉的副社长入交昭一郎。世嘉专门为该研发项目设置的项目室里贴满了各种大大小小的纸条，上面画着CPU本体的设计方案、各方面细节的研发目标日程表等。在项目期内，那些从公司里精挑细选出来的精英将会暂时脱离原来的部门，全身心投入合作研发工作，而在项目结束时，项目组就会被解散，研发人员回到原来的所属部门。当时这种项目制的研发方式在日本汽车行业很常见，不过在游戏业内还是比较罕见的。在正式向外界公布之前，Giga-Drive的开发项目在世嘉内部处于高度机密状态，美国世嘉方面甚至完全不知道存在这样一个新产品项目。

Giga-Drive刚刚开始开发的时候采用的是传统的单CPU设计，远征队与合作方日立制作所认为该主机的一枚32位CPU已经完全可以压倒SFC和3DO。不过在开发过程中，世嘉对于该主机的要求越来越高，认为其应当成为划时代的主机，至少要达到街机版《VR战士》的画面处理水平。于是在设计中途，他们采用了3DFX推出的SLI技术，应用双处理器协同运作的结构。从理论上来说，Giga-Drive的3D机能达到了《VR战士》对应的Model 1基板的1.5到2倍。世嘉对于他们的设计成果非常满意，他们将主机更名为“土星”——太阳系的第6颗行星，代表着世嘉的第6代主机，同时也借土星的喻意，希望能够为世嘉带来丰收和财富。





Virtua Stick。1994年11月22日发售，售价4800日元。是为了带给《VR战士》街机般操作感的专用街机摇杆。



赛车方向盘。1995年4月1日发售，售价5800日元。



Virtua Gun。1995年11月24日发售，售价2900日元。与《VR战警》同步上市的专用光枪。



土星多用途手柄。1996年7月5日发售，售价3800日元。加入了类比摇杆，与《NIGHTS》同时发售。



记忆卡。1994年11月22日发售，售价4800日元。土星内藏256Kbit记忆体，而这个专用记忆卡的容量则是4Mbit。



Vitua Stick Pro。1996年7月26日发售，售价24800日元。

加速卡。1996年9月20日推出了1MB的型号，1996年11月27日推出了4MB的型号。售价各为5800日元。





土星软驱。1996年7月27日发售，售价为9800日元。可以读取市面常见的3.5英寸软盘，玩家可以将保存在内藏RAM的游戏记录通过该装置备份到磁盘上。



土星鼠标。1994年11月22日发售，售价3000日元。与PC用的一般鼠标不同，采用了3个按键+Start键的设计，附赠一张原创鼠标垫。



多手柄分插器。发售于1995年1月，售价为3800日元。有6个手柄插口的分插器，可最多10人玩的《土星炸弹人》需要两个这样的分插器。



电影卡。1995年6月23日发售，售价为19800日元。将这块电影卡插到背部的扩展槽中就可以使用土星看VCD了。对应的规格包括VCD1.1和VCD2.0。



土星键盘。1996年7月27日发售，售价7800日元。

金色光环

SATURN



1993年10月15日，世嘉正式宣布与日立合作开发新一代主机，已经酝酿了一年多的世嘉次世代主机开发计划正式浮出水面。当时3DO刚刚公布，任天堂也透露了与硅谷图形公司的合作计划。于是有关次世代主机三国之争的话题在业内迅速传开。

1994年6月2日的东京玩具展上，世嘉首次展出了土星的试玩机，成为全场注目的焦点。其后的几个月时间里，世嘉以“家中的《VR战士》”为宣传点，大力宣传土星的街机级图形处理性能，在日本的铁杆级街机游戏玩家中迅速拉拢了极高的人气。土星的首批20万出货在发售前1个月就基本上被预订一空。1994年11月22日，土星正式在日本上市。世嘉打破了以往的惯例，选择星期二作为其首发日。结果给那些乘坐列车上下班的上班一族造成了巨大的麻烦，很多玩家不顾上班上学，在11月21日晚就到各零售店前排队。结果首发当日的约15万部主机瞬间就被抢购一空。

如今看来，土星的首发软件阵容可以说是非常单薄的。首发的5款游戏分别为世嘉的《VR战士》、由布川敏和杉本彩主演以香港为舞台的实拍型冒险游戏《湾仔Connection》、麻将游戏《麻雀悟空 天竺》、PC移植的冒险游戏《神秘岛》以及一款动作游戏《TAMA》。不过对于购买土星的玩家而言，首发有多少款游戏并不重要，因为几



VR战士 1994

1994年11月22日　FTG　世嘉/8800日元

《VR战士》的街机版原作诞生于1993年11月，是世嘉与Namco的3D技术之争的伟大胜利。最初世嘉与Namco在3D游戏方面的争夺主要是赛车游戏，然而相比之下，3D格斗游戏模拟的是人物的动作，技术难度要高很多。《VR战士》的诞生是3D游戏领域的重大突破。这款游戏的轰动性成功使得世嘉在1994年风光无限。32X和土星公布的时候世嘉就开始大力宣传这两款主机上的《VR战士》，大大调动了玩家的热情。

作为3D格斗游戏的开山之作，《VR战士》不可避免地存在诸多缺陷，例如角色平衡性较差、人物建模多边形数太少、没有纹理贴图等。不过游戏所引入的接近真实世界格斗方式的概念却巧妙地将真实性与娱乐性结合了起来，对手段位的区分，独创的压制技、起身技等技能使得战斗过程更具战略性。该作销量高达70万套，早期土星玩家可以说是人手一套。



真说·梦见馆：是谁在深处 1994

1994年12月2日　AVG　世嘉/7800日元



采用CG静态贴图表现的冒险游戏在次世代早期相当常见，在PC上，《神秘岛》创造了400多万套的销售奇迹。与土星首发的移植版《神秘岛》却是无人问津。这款由世嘉自己开发的《真说 梦见馆》也不幸成为了土星早期劣质游戏的代表之一。该作是Mega-CD《梦见馆物语》的续作，讲述幼小的兄妹追逐蝴蝶误入梦见馆从而发生了一系列的恐怖故事。Mega-CD版前作受到相当高的评价，而这款续作确实非常令人失望。虽然画面漂亮了很多，作为此类游戏最重要部分的剧情却显得异常空洞，两个小时的简短流程下来根本不知道讲得是什么样的一个故事。

钟表骑士大冒险·上卷 1994

1994年12月9日　ACT　世嘉/4800日元

从游戏的售价就可以看出，这最多只能算一款小品级游戏。游戏的3D CG动画片头相当漂亮，在当时可算是佼佼者。然而进入游戏后就会发现本作的内容实在普通而简单得很。游戏讲述一个机械骑士前往拯救被劫持的英雄的故事，内容非常简单，关卡更是只有4个。游戏的世界观设定颇具特色，然而作为一款横卷轴动作过关游戏，本作中人物惯性太强、操作性不佳，这一点是很难让人忍受的。此外作为一款次世代游戏，本作中规中矩的2D画面也实在是对不起那华丽的片头。



乎每个首批购买土星的玩家都是冲着《VR战士》而来。土星首发当日，《VR战士》与主机的销售比例几乎达到了1:1。

世嘉最初为该主机设定的价位为49800日元，发售时的实际促销价格依然高达44800日元。即便如此，世嘉实际上仍然在赔本卖主机。为了使土星以最快速度提升普及率，世嘉为其投入了该公司有史以来最高的宣传费用预算。虽然任天堂的次世代主机仍然遥遥无期，世嘉仍然有一个极为可怕的敌人要对付。

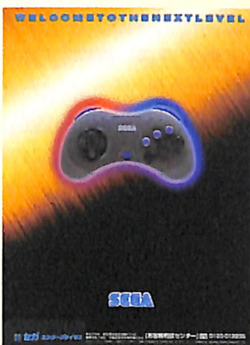
1994年12月3日，索尼Playstation在日本正式上市，凭借39800日元的价格，以及游戏史上最高的首月23款的软件数量而获得了比土星更强的声势。结果PS在发售后的第一个月内出货量达到了30万部，对土星造成了巨大的威胁。

土星的市场定位是传统的家用机玩家以及街机玩家，强势之处在于其在街机市场上的强大号召力。而索尼则是凭借其在音乐界和家电业的卓越声望，拉拢往常不玩游戏的所谓"Light User"。两家公司的市场定位在表面上似乎并不重叠，而实际上，在两家公司互相攀比的大规模宣传攻势下，打算购买次世代主机的消费者基本上都知道市面上存在这样两部主机，因此必然要在其中做出选择。经历了1994年次世代主机带来的震撼与喧嚣，迎接世嘉的是空前惨烈的价格大战。



百万之争

当初世嘉为土星成立开发项目时，项目组内不仅有研发技术人员，同时还有市场营销人员。营销人员在开发过程中不断收集市场意见回馈给研发人员，同时通过与主机开发过程的紧密结合深入了解硬件特性，方便今后的宣传工作重点。土星的项目组营销负责人就是当时世嘉家用机事业本部部长冈村秀树，在土星的宣传和市场营销工作中，他为游戏业带来了全新的广告和销售战略。



"超越街机版的《VR战士》"对于当时的玩家来说具有致命的诱惑力。作为格斗游戏历史上的划时代作品，《VR战士》是街机最尖端技术的体现，当时在日本将该作昂贵的街机筐体买回家的狂热玩家不在少数。对于不少游戏开发者而言，"3D格斗游戏"代表着业界最尖端的技术。铃木裕开发《VR战士》时，中裕司正在美国开发《索尼克》新作。有一天，他的美国上司告诉他说："最近铃木裕正在制作一款多边形构成的人物模型的格斗游戏。"中裕司知道创造出可动的3D人物模型在理论上是可能的，如果不计成本在街机筐体中使用当时最尖端的图形处理硬件应该可以实现，不过以当时的3D技术，他对于3D格斗游戏能否实现2D的流畅动作表示怀疑。当他看到《VR战士》中多边形人物那比2D游戏还要流畅逼真许多的动作时，一下子就惊呆了！更加让他惊异的是，这样一款游戏居然要在家用机上推出！

世嘉对土星版《VR战士》的大力宣传简单直接地向消费者传达了该主机的性能实力，1994年圣诞过后，土星在日本的总出货量已经突破了50万部。然而到了1995年初，世嘉出现了短暂的游

湾仔 Connection 1994

1994年11月22日　AVG　世嘉/7800日元

利用CD-ROM的大容量，采用实拍视频片段，通过播片的方式进行游戏成为可能。在1990年代初，这类游戏在美国一度十分流行。《湾仔Connection》成为土星的首发游戏便是为了强调土星的播片能力。本作由詹姆斯三木撰写剧本，游戏中的人物关系相当复杂。不过本作最大的卖点可能就是有著名AV女优杉本彩担任主演，多起"全裸杀人未遂事件"是不少玩家进行本作的动力。当然这个时候世嘉还没有鼓励在土星上出现18禁游戏，因此虽然案件的名字比较诱人，实际上内容是比较正统的。游戏最让人不满的就是很多事件完全没有关联，经常出现实在无法找到线索将故事发展下去的情况。并且游戏的流程也很短。



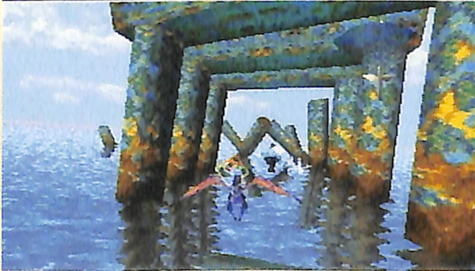


铁甲飞龙 1995

1995年3月10日　STG　世嘉/6800日元

由世嘉的Team Andromeda小组开发的《铁甲飞龙》是1995年春季商战土星的绝对重头戏，无论是背景设定还是游戏过程均给人一种气势磅礴的感觉，单是壮阔的片头动画就已经值回票价。简单而爽快是本作的最大特点，游戏中只有两种武器可以选择，路线也非常简单。为了最大限度增强流畅度，本作的3D建模简单、贴图也都是一堆马赛克。然而这并不影响游戏带给玩家的那种强大的迫力感，巨大的BOSS、宏伟的舞台、由东祥创作的令人热血沸腾的音乐、史诗般的剧情……这一切都让本作具备了成为一款顶尖大作的基本素质。游戏总体流程较短，游戏模式也只有一种，好在还有一些隐藏要素让人有重玩的动力。









戏软件真空期。

与此同时，世嘉的所谓“行星计划”出现了深刻的危机。品种繁多的主机带给玩家观念上的混乱，人们不知道世嘉的各部主机都能玩哪些游戏，这种不确定性让不少玩家选择了PS。在美国市场上，世嘉为了压制3DO、美洲虎等次世代主机而推出了MD的机能强化周边32X，希望其能够成为MD和土星之间的过渡产物。32X的开发代号延用了土星的概念，最初叫做木星，后来又改称火星。世嘉还打算推出MD和32X的一体机“海王星”。然而无论是媒体还是玩家都对这种过渡性产品不感兴趣，他们需要的是真正的次世代主机。



1995年3月，随着春季游戏狂潮的来临，世嘉与索尼酝酿已久的大作以及促销计划相继出台。世嘉在3月10日推出了主打大作《铁甲飞龙》，4月1日又推出了土星的赛车传世名作《梦游美国》。索尼方面也是不甘示弱。当时山内溥为了压制如火如荼的次世代之争放出惊人之语，宣称如果PS销量能突破100万部今后就倒立行走。而索尼方面则针锋相对推出了“目标100万台！”的促销活动，在店头派发80万张游戏试玩版，并且公布了《妖精战士》、《藤丸地狱变》等大作。为了证明PS的实力，3月底《铁拳》的完美移植版终于上市，该作的推出使得土星《VR战士》的优势荡然无存，显示了PS更强的3D机能实力。一时之间，PS的销量迅速提升，开始与土星平起平坐。

1995年5月7日，索尼与世嘉同时宣布PS和SS销量突破100万部，次世代战争开始进入白热化状态。

就在日本市场上杀得难分难解之时，两家公司已经开始全力部署北美市场的发售计划。世嘉在美国市场上有着先天优势，MD是世嘉有史以来在美国最为成功的主机，即便在1995年依然有大批支持者，只要将MD的成功延续到土星上就可以压制毫无基础的索尼。

1995年5月11日，首届E3展在洛杉矶会展



殊死肉搏



梦游美国 1995

1995年4月1日　RAC　世嘉/6800日元

抛却物理规则的限制，用150公里的时速转弯，这就是《梦游美国》(Daytona USA)要带给玩家的震撼。街机版《梦游美国》是1994年最成功的赛车游戏之一，不过无论是土星还是后来的PC移植版都无法达到街机版的水准。土星版在多边形数量、贴图质量和帧数方面都明显不足，并且读盘时间也稍长了一点，不过在游戏过程中那种疯狂的速度感得到了很好的保留。另外，本作中还有很多的隐藏要素，让汽车变成马的隐藏要素尤其有趣。不过本作可选的汽车实在是少了一点，而标准赛道也只有3条。



D之食卓 1995

1995年7月28日　AVG　Acclaim/8800日元



饭野贤治的《D之食卓》是电影化游戏的重要开拓者，在气氛的营造上有着相当高的造诣。游戏一开始一个尸横遍野的场面已经足以令人震颤，而造成这一惨剧的怪物居然是主角的父亲。在游戏中玩家操作着主角Laura，用幽暗的手电筒在阴森恐怖的医院里探索。不过本作中所谓的医院倒更像是城堡，剧情上也有不少漏洞。游戏中的解谜部分比较传统，大致就是寻找特定物体放在特定的地方打开机关。本作最吸引人的还是那精美的画面，由于当时《生化危机》尚未诞生，本作全部预渲染的CG画面让人大开眼界。不过本作在设计上最大的失误就是无法存档，也不能暂停，玩家必须要花整整两个小时将游戏通关。如果无法在两个小时内通关就会Game Over。每一次玩都要重头开始再解一次早已解开的谜题，并且每次都要一玩到底，其单调程度可想而知。虽然游戏本身设计了多重结局，恐怕没有多少玩家有足够的耐性将其全部打出。

中心召开。世嘉和索尼的新闻发布会成为全球媒体的焦点。世嘉为了抢占美国市场，决定将美版土星的售价定为399美元，按照汇率换算比日版大约便宜了5000日元。然而让他们万万意想不到的是，索尼竟然将美版PS的售价定为299美元！整个E3展会期间，PS的高性价比成为人们讨论最多的话题，而美国世嘉的展台则始终笼罩着不祥的阴云……

PS 299美元的超低价位让世嘉阵脚大乱。5月11日当天，世嘉高层紧急决定提前向零售商发货，比预期时间提前了半年，希望在PS上市之前站稳脚跟。世嘉向美国的4家连锁零售商发出了首批3万部土星作为其试销活动之一，结果此举却招致未得到首批发货的多个零售商合作伙伴的不满。Kee*bee Toys等决定今后拒绝销售土星。并且由于当时是游戏业的传统淡季，土星在美国的开局就在无声无息的平淡销售中悄悄的结束了。

在美国市场出师不利的重要原因之一或许是因为世嘉高层将主力放在了日本市场。1995年6月16日，为了庆祝土星突破百万销量，世嘉限量推出了《VR战士Remix》的土星捆绑套装，售价仅为34800日元。史上最惨烈的主机价格大战终于爆发了。

1995年7月21日，世嘉正式将土星的售价下调到34800日元。同日，索尼宣布PS售价下调到29800日元。

土星的双处理器结构使其制造成本居高不下，当时将首发价格从49800日元降到44800日元时已经到了世嘉能够承受的极限。硬件开发责任者之一佐藤秀树（后来相继担任世嘉的社长和会长职务）为了能够将土星价格降到最低，将所有细节设计资料分发给管理者，让所有人从中研究可以压缩成本的地方。经过多次会议后，包括土星的包装箱纸质、说明书页数等成本都被压缩到不能再低的程度。将售价从44800日元下调到34800日元对于世嘉而言无疑是一个非常痛苦的决定。

然而在成本上有更大回旋余地的索尼却早已瞅准了土星的这一致命弱点，在价格上对其穷追猛打。1995年11月15日，世嘉推出了土星的降价5000日元优惠促销活动。11月24日，索尼将PS改为开放价格，店头实际售价下降到24800日元。"PS总是比土星便宜5000日元"，这是索尼



光明传说 1995

1995年8月11日　RPG　世嘉/5800日元

1994年4月4日，曾经参与开发了《勇者斗恶龙》的高桥秀五宣布脱离世嘉Sonic Software Planning，成立了Camelot，并且投入PS阵营。为了继续维护与世嘉的关系，哥哥高桥宏之开始为世嘉开发一款RPG新作《光明传说》(Shining Wisdom)。

虽然是一款土星游戏，《光明传说》在画面上只不过是停留在16位机的水准。作为"《光明》系列"的第4部作品，《光明传说》与之前的几款游戏都不一样。该作在感觉上更加接近任天堂的《塞尔达传说》。游戏采用了Q版的人物造型，虽然3DCG动画还算有点看头，进入实际游戏后就会发现，本作的画面并不比SFC强。此外本作的剧情也给人极为仓促的感觉，游戏系统非常简单，战斗十分单调。实在让人不能不怀疑高桥宏之的制作诚意。



VR战警 1995

1995年11月24日　STG　世嘉/5800日元

在《VR赛车》、《VR战士》之后，世嘉AM2又推出了他们的第三部"VR"——《VR战警》(Virtua Cop)。土星版《VR战警》的移植度相当之高。论画面，采用3D制作的《VR战警》与此前一些采用实拍制作的光枪游戏没有可比性，不过由于游戏中的人物都是真正的3D模型，玩家可以射击他们身上的各个部位，虽然精确度还不高，感觉上至少比实拍光枪游戏那种头部被射中而腿部喷血的敌人强。有趣的是，游戏中的第三关其实是以世嘉总部大楼为原型制作的。不过本作的流程实在太短，总共只有3关，每一关的长度也都略显不足。



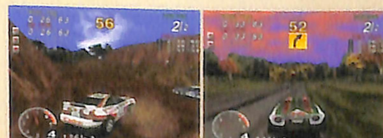


世嘉拉力锦标赛 1995

1995年12月29日　RAC　世嘉/5800日元

与春季推出的《梦游美国》相比，年底的这款《世嘉拉力锦标赛》在画面上有了长足的进步，从汽车的追尾视点进行游戏时，你将会看到相当逼真的汽车建模。游戏中的多边形数和贴图也明显大幅超越《梦游美国》，在泥地上驶过时溅起的泥土、路旁的动物和参观的观众，这些都为玩家驾车的过程中平添了不少乐趣。本作没有了《梦游美国》那种疯狂的速度感，不过驾驶感和汽车的物理效果都真实了很多。在游戏中玩家还可以对汽车性能进行调整。游戏中有森林、沙漠和山脉3个主赛道，另外还有一个湖畔的隐藏赛道。虽然与如今动辄五六十条赛道的赛车游戏没有可比性，不过毕竟是街机移植过来的作品，能够有4条风格迥异的赛道也算是不错了。





对玩家的承诺，也是当时土星与PS消耗战给人留下的最深刻的印象。

在美国，土星从发售之日起已经注定了失败的结局。1995年9月9日，首批10万部PS在美国上市，仅上市两天销量就超过了土星4个月的总合。PS在美国发售4个月后销量突破了100万部，将土星远远抛在了身后。

日本市场成了土星最后的希望。1995年土星在日本有大批经典之作推出。8月11日土星初期RPG名作《光明传说》发售，11月24日完全移植的《VR战警》发售，12月1日土星销量最高的超大作《VR战士2》发售，12月29日《世嘉拉力》发售。虽然PS总是比土星便宜，在这些大作的刺激下，土星在日本的销量超过了PS。1995年9月底，世嘉宣布土星销量突破150万部。到年底结算时，世嘉发现他们的硬件以及软件总销量都超过了PS。然而由于主机的成本压力，世嘉的收支情况开始恶化。在“次世代领跑者”的风光表面背后，世嘉的高层会议一片肃静，咄咄逼人的PS和即将上市的N64让他们感到了巨大的压力。

主机的设计缺陷是土星最终败给PS的主要原因。土星所采用的SH2处理器据说是当时世嘉社长的高尔夫球友推荐的，是与32X相同的版本。世嘉最初只打算使用一颗SH2，机能设计的要点是2D处理能力。然而在开发中途中山隼雄得知了PS以3D运算能力为开发方向的消息，不过当时土星的开发进度已经相当高，开发组不想全盘推翻原来的设计，于是就使用了两颗处理器协同运作的方式。然而双处理器的结构是很难驾驭的，并且土星的两颗处理器都是从同一个缓存中调用数据，导致两颗处理器要想真正并行运作几乎是不可能的。很多软件商在开发游戏的过程中经常因为两颗处理器的协调问题而浪费了很多时间，因此土星上的很多游戏其实只使用了一颗处理器。土星的3D机能理论上比PS高，实际上却远不如PS，主要原因便是出在双处理器的协调问题上。《次世代》杂志的一位作者曾经发表这样的言论：“土星和PS比3D，就像让你老爸学蹦迪！”铃木裕在接受媒体采访时也直言不讳地透露了土星复杂的操作环境：“我想100个程序员中大概只有1个能够掌握土星的性能。”

以土星早期最重要的游戏《VR战士》为例，



幻之名作

土星规格

项目	规格
CPU	日立32bit risc SH2(28.6MHz，25MIPS)×2，MC68EC000(11.3MHz，音效处理专用)
内存	合计36Mbit=16Mbit(WorkRAM)+12Mbit(VideoRAM)+4Mbit(SoundRAM)+4Mbit(CD暂存)
分辨率	320×224-640×480
颜色	最大16077万色
卷轴	动画卷轴数5个，XY卷轴4面，旋转卷轴2面，扩大／缩小面数2面，视窗2面，横／纵向线卷轴
音效	PCM32音源+FM8音源，44.1KHz，16bit采样，16bitDIGTALL EFFECT，专用DSP搭载
CG机能	描影法，平面描影法，肌理描影法，向量贴图，综合纹处理，平面光暗处理，滑面光暗处放大，缩放，回旋，变形，亮度处理
CD-ROM	JVC智能倍速（用BUFFER扩张到4Mbit缓存RAM，对应MUSIC-CD，CD-G，CD-EG，PHOTO-CD，VIDEO-CD）
输出	RGB三基色输出，高分辨率S-VIDEO输出，立体声AV输出，对战专用连接端子
使用电源	AC110V
耗电	15W
重量	1.6Kg
外形尺寸	260mm×83mm×230mm
使用环境	温度5～35摄氏度，湿度20～80%RH

VR战士2 1995

1995年12月1日　FTG　世嘉/6800日元

1995年12月1日，土星惟一一款百万大作终于诞生了！当初土星版《VR战士》发售时，街机版《VR战士2》已经投放市场，其后的2年时间里一直是日本街机厅的首席大作，该作的超高品质令土星玩家们望穿秋水。苦苦等待一年之后，《VR战士2》终于在土星上登场。该作包括了街机版的2.0和2.1版本，是公认土星上最成功的街机移植游戏，也是土星销量最高的游戏，总销量高达130万套，标志着土星巅峰时期的来临。

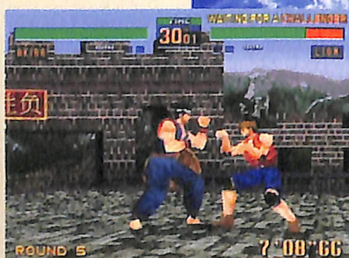
《VR战士2》在画面上与前作相比完全不是一个时代的产物，限于机能，土星版《VR战士2》将街机版中全3D的场景改为贴图，不过由于贴图质量极高，在游戏过程中实际上感觉不是很明显，反而由于将多边形处理能力全部用在人物身上，使得游戏中人物的3D模型显得十分圆滑。

系统上的大幅强化才是本作热卖的主要原因。游戏中每个人物仅在说明书中列出的特殊技就有20多种，并且还有很多未列出的动作等待玩家自行发现。为了使得与AI的战斗更具挑战性，AM2小组还煞费苦心地设计了一个AI学习系统，电脑会根据你的动作调整战术，如果同一种招式使用太多，就会被电脑掌握你的战术风格，从而彻底破解你的攻势。









真·女神转生 恶魔召唤师 1995

1995年12月25日　RPG　Atlus/6800日元

另类而古怪的风格以及超高的难度使得土星上的这款《真·女神转生 恶魔召唤师》成为一款十分冷门的作品，不过在一些老玩家中的评价却是相当不错。游戏讲述主角被密之神甫杀害，却由于死亡之期未到而被送返阳间并附身在侦探葛叶身上，就这样成为恶魔退治者。游戏以1990年代初期的横滨平崎市为舞台，这里表面上与我们所熟知的世界没有两样，而在暗地里却生活着一群不为人知的“恶魔召唤师”。作为系列亮点的收服仲魔和仲魔合成系统在本作中得到了保留，游戏中出现的300多种仲魔令人大呼过瘾，仲魔的合成方式也更加丰富。新加入的仲魔忠诚度系统使得游戏系统更加复杂，并且反映了仲魔们的个性。



该作虽然号称超越街机版，实际上完成度只有70%。后来应玩家要求而改良的《VR战士Remix》也没能达到100%移植。1995年4月1日推出的《梦游美国》虽然游戏性突出，其画面品质比起街机版更是差了一大截。土星的设计缺陷不仅在于其双CPU结构，不具备半透明效果也是其一大致命伤。半透明效果的技术原理非常简单，即便是SFC也有这种功能，而土星却不具备这种简单而重要的功能。例如在PS版《斗神传》中，某位女性角色的裙子采用了半透明效果，而在土星版中却变成了网点状，视觉效果差了很多，而制作难度却要更高。

不过土星对于2D游戏的处理能力却是有口皆碑的，为了提高2D游戏的数据读取速度，世嘉还推出了内置RAM的所谓“加速卡”。这种“加速卡”的原理在于将光碟里需要经常读取的部分游戏数据调入到卡带内置的RAM里，这样就可以大大加快数据读取速度。《格斗之王95》和《奥特曼》等游戏多附带有加速卡，后来SNK和CAPCOM推出的多数格斗游戏都对应加速卡。

1994到1995年间，2D游戏仍然是市场上的主流，不过3D游戏的发展势头非常迅速。进入1996年，土星3D机能不如PS的弱点越发明显地暴露出来。《生化危机》之类采用预渲染静态CG为背景的3D游戏开始深入到各种游戏类型，3D游戏成为主流的大局已定。1996年初Square加入PS阵营的消息对世嘉而言无异于晴天霹雳，采用预渲染背景的《最终幻想VII》预示着RPG 3D时代的来临。

1996年世嘉寄予厚望希望能够体现土星超越PS的3D实力的作品是中裕司的《NIGHTS》，结果这款游戏却成为土星3D机能不如PS的最佳证明。中裕司后来向媒体承认，《NIGHTS》的开发过程是他进入世嘉13年以来最为艰难的。Sonic Team最初的目标是将该作的游戏世界设计成真正的美伦美奂的3D世界，结果在开发过程中却发现实在无法发挥土星的3D性能，最终只能采用2.5D+3D的方式。

土星时代3D画面素质真正超越了PS的或许只有传说中的“幻之《莎木》”。铃木裕提出开发《莎木》时，世嘉多数开发人员表示反对，因为他们认为土星不可能实现铃木裕的构想。因此铃木



裕独自开发了一小段DEMO，当他在一次内部讨论会议中演示这段DEMO后，整整10分钟内会议室里鸦雀无声，直到一名程序员嗫嚅地说：“这……真的是土星的游戏吗？”“是的！”铃木裕坚定而自信的说。于是会议室里全体人员不约而同的站了起来，用长达5分钟的掌声表明了他们对铃木裕的敬佩之情。土星版《莎木》的开发计划得到全票通过。

《莎木》是世嘉试图用来向全世界展示土星新面貌的意欲之作，为此世嘉高层拨出了一笔巨额

守护英雄 1996

1996年1月26日 ACT 世嘉/5800日元

一款融合了RPG、动作过关游戏和格斗游戏特点的经典之作。游戏主体部分是横卷轴动作过关游戏，而战斗则采用了格斗游戏的特点，战斗后会获得经验值，可以升级，这一点又像是RPG。游戏一开始玩家可以从4名角色中选择其一，通关后还会出现一名可选人物。虽然是由日本的Treasure制作室开发的游戏，本作的画面和人设却更接近美式动画，对于亚洲玩家来说确实不大容易接受。不过从技术角度来说，本作的画面尚算出色，虽然人物的分辨率较低，镜头的放大缩小非常流畅，同屏出现的敌人数量也令人满意。与画面相比，本作的音乐就实在是逊色许多，并且背景音乐与游戏的情况完全不搭调，当你在与恐怖的强敌战斗时，背景音乐却是一片欢乐的嘉年华气氛。成功的系统设计是本作成为经典的原因，在游戏过程中有众多的分支进程可以选择，不同的选择会导致今后的不同发展方向，这使得本作具有了极高的重玩价值。另外通过多手柄分叉进行最多6人的同时游戏，也使得本作具备了超强的爽快感。



恶魔猎人 1996

1996年2月26日 FTG Capcom/6800日元



Capcom是典型的墙头草型公司，其所谓“独占”的作品总是有着诸多变数。不过对于《恶魔猎人》，



世嘉不再是受害者。“《恶魔战士》系列”原本是PS独占的游戏，不过或许是因为格斗游戏在土星上更受欢迎，又或许是为了弥补《生化危机》转投PS给世嘉造成的伤害，《恶魔战士》的续作《恶魔猎人》成了土星上的游戏。游戏增加了4名角色，其中两名是前作的BOSS。除了人物战斗的介绍动画被删除外，本作与街机版可说完全无异，人物动作极为流畅，画面也是非常清晰漂亮。

武装雄狮 欧亚大战 1996

1996年3月15日 STG Game Arts/5800日元



以《露娜》而闻名的Game Arts居然能够开发出一款如此专业的机器人模拟动作游戏，这一点确实颇令人惊讶。游戏讲述2015年发生的第三次世界大战，亚洲太平洋共同体和欧洲联盟之间长期的矛盾终于因为新一代兵器“高机动”的出现而全面爆发。本作中，玩家扮演的就是高机动机器人的驾驶员。游戏以第一人称视点的方式进行，游戏总共有8个任务以及两个训练关，任务包括全面歼敌、保护盟友、护送等。游戏中战场环境非常广阔，其中还有一个长城的



关卡，战场上还有诸如浓雾、雨天等各种天气效果。独特的操作系统是本作的最大特点，土星手柄的每个按键都得到了合理利用。在1996年，本作的画面可以说相当突出的，尤其是片头动画绝对是土星的顶尖水准。

专款。据世嘉内部人士透露，这笔资金远远超过了后来DC版的开发经费。然而《莎木》的开发周期实在是太长了，以至于在开发中途世嘉高层实际上已经放弃了土星，将目标转向了DC。为了力保DC，世嘉高层决定将开发度已经达到99%的土星版《莎木》转移到DC上进行重新制作，而追求完美的铃木裕也认为只有DC的3D机能才能真正实现他的构想。据当时参与该作开发的制作人员透露，土星版《莎木》包含了DC版《莎木》和《莎木2》的75%以上的剧情。然而这样一款可能震惊全世界的作品就这样与土星擦肩而过了，直到退出市场时土星上也没能出现一款完全发挥其实力的作品，最多的时候也就发挥了85%的性能。



 破釜沉舟

1996年1月15日，Square加入PS阵营的声明暴露了土星缺乏第三方王牌大作的致命弱点。街机游戏是土星的立足之本，然而当市场普及率达到一定程度后，太集中的市场定位却成为其进一步开拓市场的绊脚石。1994年土星的扛鼎之作是《VR战士》，1995年圣诞商战的王牌是《VR战士2》，这些高品质的街机游戏造就了土星初期的辉煌。在多数第三方的眼中，土星成为一款为街机迷准备的主机，这意味着他们的RPG、AVG等游戏类型如果在土星上推出，其市场前景将非常黯淡。

1996年1月18日，Square公布PS版《最终幻想VII》三天之后，美赛亚召开了《梦幻模拟战3》的制作发表会。当然，《梦幻模拟战》的影响力远不足以与《最终幻想》相提并论，不过这仅仅是世嘉大规模反击的第一步。为了遏制Square



龙之力量 1996

1996年3月29日　SLG　世嘉/5800日元



当初世嘉对于《龙之力量》最大的宣传点就是“100人对100人”的大场面战斗，虽然只是一些2D的士兵，满屏幕都是人的战斗场面确实非常壮观。稍令人不满的是，地图和战争中背景部分显得太过简单。游戏故事发生在魔法大陆“Legendra”上，这个大陆上存在着8个国家，每个国家的国王都拥有封印邪神的星神力量，将这些力量结合起来就会变成究极的龙之力量。玩家可以扮演其中一位国王，目标是收服其他国家的国王，联合他们的力量封印邪神。在游戏中，玩家可以率领4名将军统领的最多百人的军队攻城略地，战场上战斗发生在两位将领以及相应的军队之间，玩家可以在战斗过程中向军队下达多种基本战斗指令。与普通SLG一样，本作主要也分为内政和军事两个部分，内政为军事部分提供支持。



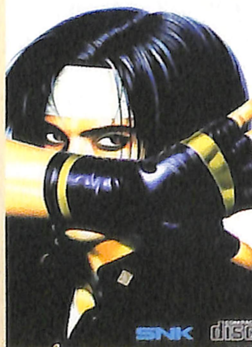
格斗之王95 1996

1996年3月28日　FTG　SNK/7800日元

《格斗之王95》的街机版发售于1995年7月25日，游戏中加入了组队编辑系统，玩家可以选择自己喜欢的角色组成队伍。《KOF》史上最高人气角色八神庵便是从本作开始登场。该作的首款家用机版是1995年9月1日的NeoGeo版，同一个月推出了NeoGeo的光碟机版，不过由于NeoGeo光碟机读盘速度太慢，该作调入一场战斗的时间长达3分钟，简直是令人发指！移植到土星上后，为了尽可能提高读盘速度，SNK利用了当时世嘉正在研究中的加速卡扩张RAM。将与游戏同捆的这张加速卡插入土星，在运行游戏的时候，系统会将部分常用的人物数据调到加速卡里，从而大大减少了从光碟里读取的数据量，使得本作每场战斗的读取时间只有2～4秒，体现了街机版原作的流畅性。







光之继承者2 精灵王纪传 1996

1996年4月26日　RPG　世嘉/5800日元

《The Story of Thor》是MD上的A·RPG名作，由于其副标题是《光之继承者》，久而久之，在国内“光之继承者”就成了“《The Story of Thor》系列”的代称。《精灵王纪传》的故事设定为《光之继承者》的前传，游戏内容比起前作丰富了很多，故事比较精彩，不过在剧情上有不少漏洞。在游戏中，玩家要利用6大精灵的力量，最终成为新一代的精灵王。游戏过程中，主角根据捡到的道具会变大或者缩小，变大的时候由于像素不变，会显得比较粗糙。本作中武器和技能的数量相当丰富，每种武器都有对应的特殊技，而这些特殊技的发动方式则是类似2D格斗游戏。玩家还可以召唤精灵帮忙战斗、治疗或者解谜。作为一款32位机游戏，《精灵王纪传》的画面表现有所不足，比起MD版前作并没有多明显的进化。不过音乐非常动听，音效也非常出色。





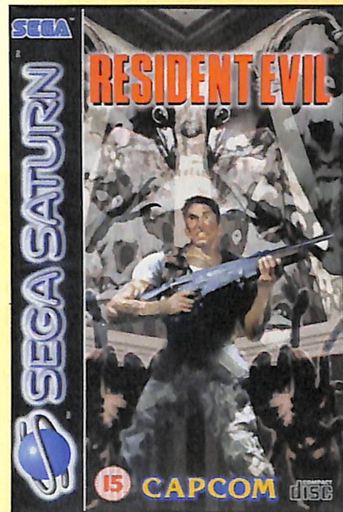
加盟PS可能导致的雪崩效应，世嘉决定破釜沉舟，不顾恶劣的财务状况，于1996年3月7日推出了售价仅为2万日元的新版白色土星，使得土星的售价第一次跌到了PS之下。

1996年的春季商战期间，土星上出现了空前强大的软件阵容。仅三月份就相继有《武装雄狮》、《格斗之王'95》、《龙之力量》超大作。3月27日的"Playstation EXPO"上，著名制作人饭野贤治公开抨击SCE对第三方采用的软件出货量配给制度，宣布将原本预定于PS上推出的《Enemy Zero》转移到土星上，因为M2流产而搁置的《D之食卓2》将会被完美移植到土星上。饭野贤治此举在当时引起了轰动，这位个性派制作人甚至自掏腰包在各大PS相关的游戏杂志上大做土星版《Enemy Zero》的广告以及PS版无限期搁置的声明，在业内闹得沸沸扬扬，也让索尼灰头土脸了好一阵子。



经过了春季的大作狂潮，1996年5月20日，世嘉宣布土星在日本的出货量突破300万部，超过了PS。6月22日，索尼宣布PS降价至19800日元。次日，售价为25000日元的N64上市。土星再次迎来残酷的竞争。

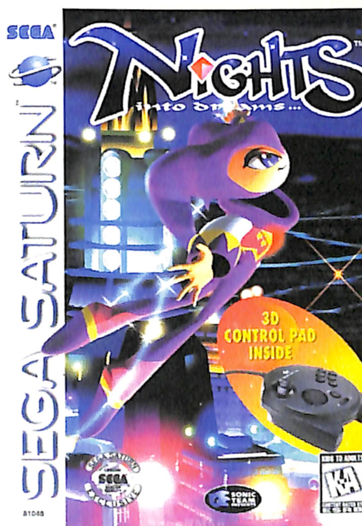
1996年3月22日，《生化危机》的发售又给了世嘉一个不小的打击。1995年夏季Capcom公布了一款新形态的3D AVG游戏，由于其电影般的画面品质而倍受关注。自从1991年《街头霸王2》造成全球范围的轰动性成功，Capcom的业务主力一直是街机游戏，也正是因为这种原因，Capcom对于以街机玩家为主要市场的土星一直都是全力支持。因此当《生化危机》初公布的时候原本是打算同时推出土星和PS版的。然而在1995年，随着《街头霸王》的热潮逐渐消退，



Capcom陷入了非常窘迫的财务困境。迫于压力，Capcom向SCE提出了帮助请求，而SCE方面提出的条件就是《生化危机》的PS版优先发行权。已经基本开发完成的土星版《生化危机》就这样被雪藏了起来。而PS版上市之后长期占据销量榜显要位置，终于成为PS的首款百万大作。其后随着《铁拳2》等大作销量陆续突破百万，PS对于第三方的吸引力越来越大。

NIGHTS

1996　1996年7月5日　ACT　世嘉/5800日元



1996年土星最受关注的游戏就是这款《NIGHTS》。负责游戏开发的Sonic Team因为制作了"《索尼克》系列"而在欧美具有极高的群众基础，这款Sonic Team的新作就成为世嘉拯救欧美颓废的土星业务的重头戏。游戏讲述梦中世界Nightopia面临危机，邪恶的梦魔Wizeman想要偷走所有梦的能量进入现实。而能够阻止他们的只有两个小孩：Elliot和Claris。Elliot喜欢打篮球，却遭到一群年长的孩子们的羞辱；Claris喜欢唱歌，然而当她走到台上的时候却因为怯场而被人笑话。他们所拥有的梦的能量是Wizeman无法偷走的，只要这两个小孩与在梦中自由飞翔的NIGHTS同化就可以击败梦魔，拯救Nightopia。

《NIGHTS》在美国发售时同捆赠送一款类比摇杆手柄，与该作独特的3D空间的操纵方式完美结合，使其成为土星上操作感最流畅的一款游戏。本作在画面上达到了土星的新高，虽然由于性能限制最后不得不将全3D的世界改为2.5D与3D的结合，不过这种做法使得本作的视觉效果得到了大幅提升。玩家操纵Claris或者Elliot步行行动的时候画面是全3D的，而操作NIGHTS的时候则是2.5D的画面。由于是2.5的画面，NIGHTS在飞行的时候，其路线是基本固定的。可惜的是，本作的流程实在太短，你甚至可以用25分钟的时间通关。



樱大战

1996　1996年9月27日　AVG　世嘉/6800日元

《樱大战》诞生于土星开始势衰的时期，以《天外魔境》而著名的广井王子沉寂多年之后终于再度爆发出强劲实力。田中公平的音乐、藤岛康介的人设、引人入胜的剧情……《樱大战》的诞生在当时引起了相当大的轰动。在1997年评选的各种奖项评选中，《樱大战》频频露面，并获得了CESA的年度最佳游戏奖。游戏的故事背景设定在美少女恋爱类游戏中非常常见，主角大神一郎刚刚从海军院校毕业就被派到了一群女人堆里，当然这群少女可不简单……在1996年，土星上的美少女游戏可以说是到了泛滥的地步，而《樱大战》那种结合战斗与恋爱AVG的系统在日本PC游戏业也是被用滥了的手段。不过《樱大战》毕竟是有较高投资预算的、由名家打造的大作，很多细节上的细腻刻划是一般美少女AVG所难以企及的，独创的LIPS系统也大大增强了游戏性。





风云突变

土星降价到2万日元后，在日本市场上进一步压倒了PS。然而此时索尼已经不像当初那样与世嘉轮流播报其PS在日本又突破了××百万，因为在美国市场，他们已经彻底打败了土星。1996年的E3展上，索尼宣布PS的全球销量突破了500万部，同时宣布美版PS售价从299美元下调到199美元。由于美版土星的经营状况日益恶劣，美国与日本的世嘉高层发生了激烈的冲突。美国世嘉总裁汤姆·凯林斯基萌生了退意。1996年7月，世嘉创始人之一大卫·罗森辞去美国世嘉主席的职务，凯林斯基也提交了辞呈。

土星在美国大势已去，而在日本所用的街机移植战略也开始逐渐失效，要满足日本玩家的口味，世嘉需要RPG。

1996年8月20日，世嘉的母公司CSK集团的下属企业“CSK风险投资公司（CSK-VC）”联合了Game Arts、Quintet等9家知名游戏开发公司，成立了Entertaiment Software Publishing（简称ESP）公司。这家公司采用好莱坞电影公司流行的管理模式，由总公司进行项目统筹分配，以及拉拢发行商的资金赞助，安排给旗下的制作室进行游戏开发，并且在此过程中提供资金、技术、人才等各方面支援。这家公司的注册资本金为2亿日元，由CESK-VC出资一半，另外一半有其余9家游戏软件公司出资。这家公司的第一年销售目标为10亿日元，第二期目标为30亿日元。ESP的社长是Game Arts的宫路洋一。简单的说，这是一家将各中小型游戏开发商联合起来实现资源共享的管理型公司，其加盟的游戏开发商被称为“GDNET”（Game Designer Network）。



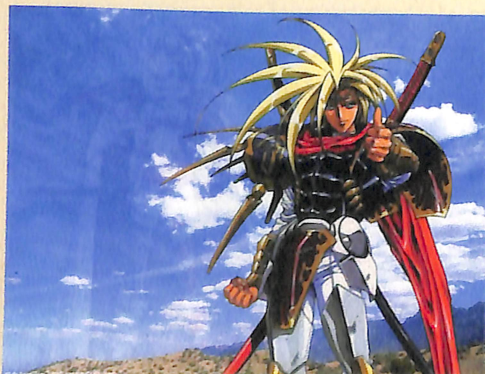


ESP的成立是世嘉试图挑战Square的重要战略，其核心是擅长开发传统式RPG的Game Arts。该公司成立同时就宣布了三款RPG大作:《格兰蒂亚》、《露娜》、《露娜2》。世嘉号称《格兰蒂亚》将会是土星上的《最终幻想VII》，他们为这款游戏投入了7亿日元预算，预计次年春季上市时销量将会在30万套以上。另外，角川书店、

梦幻模拟战3 1996

1996年10月18日 S·RPG MESSIAH/6200日元

《梦幻模拟战3》可以说是系列中较为另类的一部作品，游戏在战斗部分采用了3D战场，主将与士兵同时参战的系统使得战斗极有魄力。漆原智志的人设依然是游戏最大的卖点之一，宏大的音乐很好地烘托了波澜壮阔的故事背景，精美的动画和强大的声优阵容也使其充满魅力。本作的时间设定为前两作的前传，讲述了圣剑和魔剑的起源。虽然战斗时依旧是采用回合制，却改变了以前那种你来我往的单调的模式，而是在下达移动、治疗、魔法、召唤、道具、特技等命令之后，敌我双方同时行动，一经遭遇即可切入3D画面展开厮杀。行动方面取消了武将对佣兵的结界限制，因为在移动时是只有武将做单独移动，到达指定地点后再配置佣兵，且只要双方部队中有一人接触，便可以全体进行战斗。这样一来就降低了游戏的难度，失去了系列灵活作战的系统特色。另外本作对于人物性格的刻画也没有前两作那么成功。

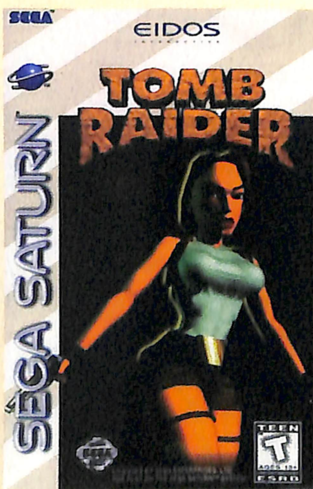


古墓丽影 1996

1996年11月18日 AVG Eidos/49.99美元



土星版《古墓丽影》的发售比PS版晚了20天，在之前PS版造成的大轰动之下，土星版成了千夫所指的批判对象。虽然PS版初代《古墓丽影》的画面并不是很突出，土星版的画面更是惨不忍睹，玩家看到的是方块更大的马赛克和几乎难以用肉眼分辨的场景。不过总体来说，该作的流畅度和内容方面与PS版是一致的，那种神秘的冒险氛围也得到了保留。如果没有PS版的存在，该作很有可能起到挽回土星在欧美颓势的作用。可惜，10月31日发售的PS版成了当年度PS在欧美假期商战的王牌，而土星版则淹没在人们的口诛笔伐中。让人不能不产生“既生瑜，何生亮”的感叹。

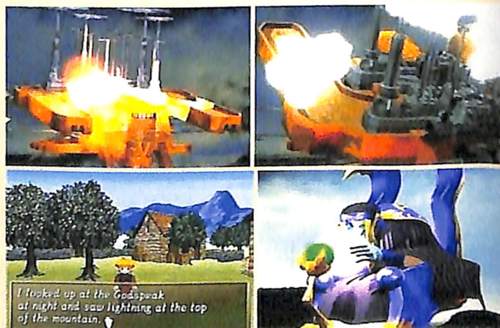


光明圣柜 1996

1996年12月20日 AVG 世嘉/5800日元

该作的宣传口号是“迷宫革命”，第一人称视点的3D迷宫就是本作的主要特征，可说是初代《光明与黑暗》的回归。游戏讲述千年一次的日全食即将来临，古代种族修道尔复兴的时机也将随之来临，被卷入战斗中的主角亚瑟意外发现了兼有救赎与毁灭之力的圣魂，从而成为拯救世界的希望。与之前的《光明传说》相比，《光明圣柜》的内容要充实许多。游戏中增加了精灵系统，玩家可以在城镇中寻找妖精，使他们成为伙伴在战斗中提供帮助。游戏中总共有50多只妖精。该作虽然在日本销量一般，不过在欧美的评价和销量都令人满意。





Bandai等也宣布加盟ESP，成为游戏发行赞助商，并且提供其所掌握的大批知名角色品牌。

然而7亿日元的制作费用与30亿日元毕竟有着本质性的区别，Square的实力也绝非Game Arts所能企及。虽然在广告上大力暗示“超越《FFVII》”，世嘉深知能够在RPG领域真正超越Square的只有国民级RPG的发行商——Enix。

Enix社长福岛康博与CSK总裁大川功素有交往，1996年土星在日本市场上又一度超越了PS，这使得Enix在土星和PS的选择中暗中选择了土星作为其镇社之宝的归属。另外随着“《最终幻想》系列”的不断成长，Enix的内部开发者们也很希望让《勇者斗恶龙VII》与《最终幻想VII》正面对抗，证明《DQ》作为日本国民级RPG的实力。1996年土星版的《勇者斗恶龙VII》已经在秘密开发中，据说当时该作的开发度已经相当之高，从后来PS版《勇者斗恶龙VII》中出现的土星游戏开发文件后缀名就可以发现，PS版的不少内容都是在当初土星版的基础上重新制作的。世嘉曾经多次表示将会推出足以对抗《最终幻想VII》的大作，然而当时很



多人以为世嘉只不过是在为《格兰蒂亚》造势，实际上世嘉所暗示的这款游戏就是《勇者斗恶龙VII》。

然而，在1997年1月14日，一切都改变了。

SCE在东京召开的PS全球出货1000万部庆祝酒会上，福岛康博当场宣布《DQVII》将会在PS上推出，当场造成了全体出席者的一片沸腾。当日，世嘉总部陷入了一片沉寂。中山隼雄在接受媒体采访时对Enix的决定表示了明显的不满之情。为了向世嘉“陪罪”，就在宣布PS版《DQVII》的次日，Enix正式宣布加盟土星，并且公布了《七风岛物语》等作。然而世嘉需要的并不是安慰奖。

Enix突然转投PS的原因有很多，据说有一个重要原因是Enix向世嘉提出了过于苛刻的条件，让囊中羞涩的世嘉大为不满。还有一个重要原因就是1996年圣诞商战期间业界局势的风云突变。1996年11月30日，SCE宣布PS全球出货量突破1000万部。对于所有正在支持或者打算支持土星的游戏发行商而言，这是一个不能不让人怦然心动的心理底线。1996年圣诞商战期间，PS上相继有《妖精战士2》、《山脊赛车3》、《魂之利刃》、《古惑狼》等大作，而世嘉能够拿得出手的只有《VR战警2》、《格斗之王96》等少数几款街机系作品。以至于在1996年圣诞期间PS以压倒性优势大获全胜。1997年1月9日，SCE宣布PS在日本的出货量也突破了500万部。



大势已去

1997年1月14日，世嘉为了引开人们对于《DQVII》投靠PS的消息而紧急公布了土星的全球

天外魔境 第四默示录 1997

1997年1月14日 RPG Hudson/6800日元

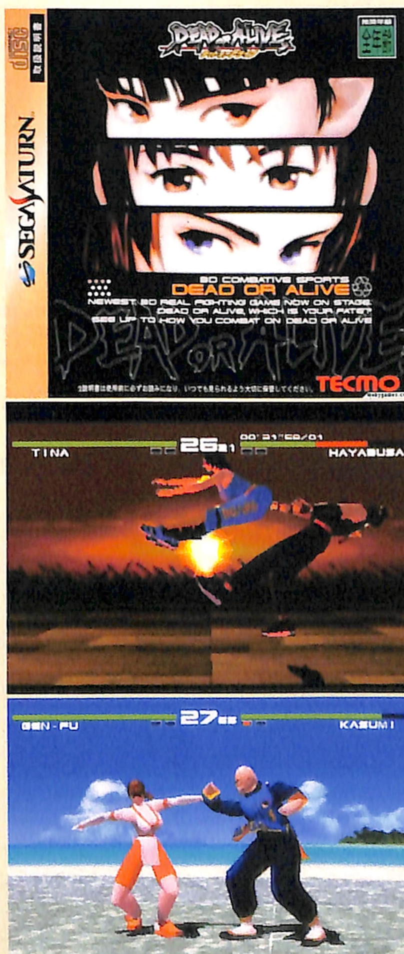
随着PC-FX的沉沦，原定在PC-FX上推出的《天外魔境3》开发项目长期搁置。其后制作人广井王子的Red Company与世嘉关系暖昧，于是人们开始猜测《天外魔境3》在土星上推出的可能性。1996年，土星版的《天外魔境》新作终于正式公布，不过令人意外的是，这款游戏的风格与系列作品完全是格格不入。

初代《天外魔境》的创作灵感来源于Missourian博物馆东洋研究室第三主任Raul Hieronims Chader所著的《Far East of Eden》，是一款以美国人眼中的古日本为世界观的游戏，而这款《第四默示录》的创作方向则是完全相反，游戏以19世纪的美国为背景，描述了日本人眼中的美国。1893年，在新奥尔良，一个叫做雷神的男孩与几个小伙伴在一间神秘的古屋里无意间揭开了魔物的封印，强大的恶魔重临世间。游戏采用了传统的第一人称视点回合制战斗，玩家的魔法并非升级或者购买习得，而是由分布在美国各地的印第安酋长传授。与广井王子作品的一贯风格一样，本作充满了卡通味，游戏的剧情流程也非常长。本作导演竹部隆司对节奏的把握相当到位，世川敏幸的音乐再度营造出《天外魔境》独特的幻想感觉，大量的名声优配音也大大增强了玩家的投入感。



死或生 1997

1997年10月9日 FTG Tecmo/5800日元



土星不愧是格斗玩家们的天堂，当《VR战士2》的狂热悄然退去之时，一款让人既过足手瘾又过足眼瘾的3D格斗游戏诞生了。1996年Tecmo的《死或生》为街机业刮来了一股“歪风”。当时的3D格斗游戏虽然有着2D格斗所不具备的动作真实感，然而在人物美感上与2D格斗游戏更是没法比。面对着波涛汹涌的不知火舞等艳媚女性，3D格斗游戏中那些硬梆梆的女性角色实在是让人提不起兴趣。于是，Tecmo煞费苦心地为他们的《DOA》加入了“乳摇”系统。由于该作对应世嘉的Model 2基板，将其移植到土星上自然是顺理成章。一些欧美玩家将《DOA》称为“VR战士2.5”并非没有理由。本作的画面表现决不比《VR战士2》差，每秒60帧的流畅画面，较高的解析度都体现了街机的水准。特别为土星版加入的多套新服装也大大增强了玩家多次挑战的动力。虽然后来的PS版又增加了两名新角色和更多服装，不过在移植度上比起土星版还是有一定差距。

销量。据世嘉发言人表示，截至1996年12月31日，土星的全球总出货量达到了716万部。然而出货量高并不意味着营业收入也高。与PS的价格拉锯战让世嘉元气大伤，世嘉需要有强力的资金补充。

1997年1月23日，世嘉与Bandai召开新闻发布会，宣布两家公司将于10月1日合并，成立Sega Bandai。合并以股票互换的形式进行，Bandai一股兑换世嘉0.76股。两家公司合并后年营业额将会达到6000亿日元，比任天堂高三分之一。Bandai社长山科诚将会担任新公司社长，而世嘉的中山隼雄将会担任会长。当时索尼社长出井伸之对于两家公司的合并声明大为紧张，在接受路透社采访时直言不讳的说："真没想到他们会合并，我很震惊！"

当时世嘉和Bandai的经营状况都很严峻。讽刺的是，Bandai亏损的原因是因为越来越多的少年儿童开始玩游戏，导致玩具市场出现萎缩，以玩具为主业的Bandai自然不能幸免。当年度，Bandai迎来了创社以来的第一次亏损，报告净亏损额达20亿日元。世嘉与Bandai这两位难兄难弟的合并可以实现品牌优势的互补，通过Bandai掌握的大批动漫品牌提升土星的市场占有率。当时日光研究中心的一位分析家说："这是世嘉和Bandai千载难逢的好机会，他们有可能成为日本的迪士尼。"

然而这起闹得满城风雨的合并案最终还是成了昙花一现的闹剧。1997年5月，世嘉与Bandai的合并案出现波折。据《华尔街日报》报道，Bandai社内有80%的中层管理者对合并后可能造成的公司文化变质以及工作环境变化表示担忧。不过世嘉和Bandai的高层依然顶住了压力，一直到到5月27日仍表示"合并计划仍然顺利进行中"。然而就在翌日，Bandai召开了股东大会，对这起合并案进行投票表决。这次股东大会的初衷是排除人们对合并事宜的担忧，结果却为本次合并案敲响了丧钟。Bandai多数管理者的强烈反对让山科诚无可奈何，在接受媒体采访时，山科诚和中山隼雄给出了同一个原因：公司文化差异太大。5月29日，山科诚宣布辞职，同时下台的还有6名主管和两名审计师。三天之内Bandai的股价持续暴跌，跌幅达7.9%。

世嘉与Bandai的合并失败除了表面上的所谓"文化差异"外，还有更深层次的原因是Bandai在与世嘉的深入合作过程中了解到"土星将死"的事实，以及世嘉高层存在的诸多管理问题。Bandai与世嘉合并的重要原因之一是看中了世嘉的技术，当初Bandai曾经向世嘉提出利用《电脑战机》的技术合作开发《机动战士高达》，结果世嘉却因为担心自己所掌握的技术落入Bandai手中而断然拒绝。这种短视的行为让Bandai大为心寒。世嘉内部的党派林立也足以让所有试图合作的伙伴望而却步。在世嘉，家用机部门和街机部门一向存在摩擦。就技术方面来说，从1980年代中期就开始研发3D技术的街机部具有业界最尖端的实力，尤其是AM2更是几乎无人能敌。然而家用机部门和街机部门的资源却因为党派斗争而无法得以有效共享，AM2技术虽高，却极少应用到其它制作组的新作中。投入了几十亿日元开发的《莎木》虽然转投DC，不过基于土星的引擎技术依然存在，然而这样一个强大的引擎却没有被用到其他作品中，为挖掘土星性能所投入的巨额资金几乎全部打了水漂。缺乏沟通的管理体制导致了资源的严重浪费。

东京番外地 1997

1997年8月1日　FTG　世嘉/6800日元

据说世嘉的AM3总是活在AM2的阴影中，看看《东京番外地》与《VR战士3》的差距大致就可以知道二者间的实力差距。《东京番外地》是世嘉为土星开发的最后一款格斗大作，该作的街机版发售于《VR战士3》的几周前，也就是说该作应当是与《VR战士3》同一时代的产物，然而其实际品质尚不如《VR战士2》。土星移植版《东京番外地》比《VR战士2》毕竟晚了两年，画面上有一定的强化，主要表现在场景全部实现了3D化，不过也正是因为这样，该作中人物的多边形数明显不足。系统设计的缺陷是本作最大的败笔。游戏的难度非常低，你甚至可以在15分钟内将所有人物通关。AI太弱是本作的致命伤，对手的动作招式完全可以预测。连续技和损伤判定也很有问题，不少连技可以打掉对方一半的HP。



超级机器人大战F 1997

1997年9月25日　S·RPG　Banpresto/6800日元



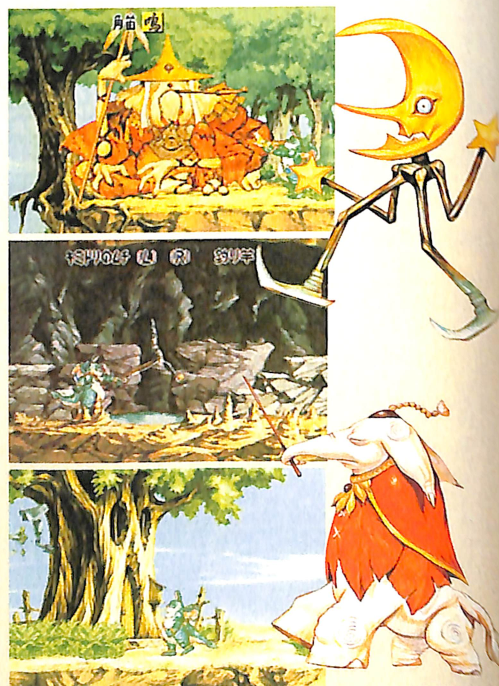
1997年销量最高的土星游戏不是《格兰蒂亚》也不是《光明力量III》，而是这款《超级机器人大战F》。该作总销量将近50万套，在诸多的《机战》游戏中也可算是相当出色的成绩，而作为一款土星游戏更显得难能可贵。《超级机器人大战F》以及1998年4月推出的《超级机器人大战F完结篇》都有PS版，不过都是土星版的评价和销量较高。



七风岛物语 1997

1997年11月27日　RPG　Enix/6800日元

这是一款充满通话色彩的2D动作冒险游戏，游戏发生在被黑风刮走一切的七风岛上，绿龙人Gappu失去了记忆，为了寻找记忆，他和伙伴借助风使的力量开始寻找黑风的秘密。本作在当时还赠送了一张资料设定CD，里面有数百张640×480分辨率的BMP格式图片，在这里可以看见雨宫庆太那妙想天开的种种怪物设计原画。



土星陨落



"急功近利"是对世嘉土星战略的真实写照。从1995年开始，世嘉为了表现土星强劲的2D性能，以及迅速获得大批街机玩家之外的消费者支持而公然向第三方授权在土星上开发"X"级（即18禁）游戏。从1995年5月的第一款土星脱衣麻将游戏，到1996年4月移植自PC的《野野村病院的人们》，这些18禁游戏的推出确实在短期内吸引了不少新玩家，《同级生》、《同级生2》、《野野村病院的人们》销量都在20万套以上。然而这种做法却使得土星给家长们留下了非常不良的印象。并且由于世嘉对于游戏内容的审核太过宽松，导致土星上出现了一大批的垃圾游戏，逐渐使得玩家产生了反感情绪。1996年9月X级家用机游戏被禁之前，土星上总共推出了24款此类游戏。在此之后仍然有不少"18岁以上推奖"的大打擦边球的游戏推出。

世嘉在街机市场上总是最先进技术的代表，在家用机市场上，世嘉也总是不愿意在性能上输给任何对手。土星推出后，世嘉也没有停止对硬件进行升级的脚步。1995年4月1日，世嘉推出了与日立合作开发的土星"贵族版"——HiSaturn。这部主机融合了GPS导航系统、卡拉OK、VCD播放等各种功能，机身更加纤细，并且自带一个液晶屏幕，是为驾车一族准备的梦幻版





公主皇冠 1997

1997年12月11日　RPG　Atlus/5800日元



本作最大的特点可能就是那美丽的画面了，较大的人物比例使得战斗充满魄力，并且人物身上的细节也被刻画得非常细腻。除了公主Gradriel外，敌人以及村民等不是很重要的角色也有非常细致的刻画。游戏的战斗系统也充满爽快感，采用了类似格斗游戏的一对一战斗，战斗时还有能量槽的设定，各种招式都会消耗能量。道具的设定也很有新意，例如苹果总共可以吃3口，剩下的果核还可以用来攻击敌人，被扔在地上的果核会长出新的果子。而吃苹果的动作也是极为细致。对于一款动作RPG而言，本作的游戏场景可算是相当庞大而丰富，游戏中设计有传输点可以直接在地图的各个部分之间移动。



光明力量III 王都的巨神 1997

1997年12月11日　RPG　世嘉/4800日元



1997年底Camelot气势磅礴的"《光明力量III》三部曲"终于与玩家见面，游戏终于采用了全3D的画面，人物在城镇中时采用2D形象，而进入战斗后则变为3D形象。大魄力的战斗画面是本作的一大特色，发动必杀技的时候有非常炫目的画面效果，这一点相信是受了《FFVII》的影响。本作的新增要素也相当丰富，新加入的友情度系统增加了战斗的战略性，战斗中伙伴们经常相邻而战就会缔结友情，可以修正伙伴的能力，不同的职业能够带给同伴不同的能力修正，友情度分好几级，友情越深修正效果越明显。另外本作还加入了武器的熟练度和必杀技系统，一直使用同一种武器会提高熟练度，还可以习得必杀技。



光明力量III 猎物是神子 1998

1998年4月29日　RPG　世嘉/4800日元



《光明力量III》第一部上市后没多久，世嘉就宣布土星退出美国市场。因此第二部和第三部都没有在美国推出。《光明力量III》的三部曲分别以三个主角为线索，讲述整个大陆上关系到人类命运的圣战。第一部以共和国剑士辛比奥斯为主角，而第二部则是以帝国三王子梅迪奥为主角。辛比奥斯与梅迪奥分属敌对的两个国家，不过二人之间却是亦敌亦友。第一部以共和国和帝国之间，战争一触即发的情势为主轴。而到了第二部则是讲述皇宫的权力斗争。有趣的是，"《光明力量III》三部曲"的记录是可以延用的，根据玩家在前作中的表现将会影响到下一部的剧情发展。



土星。不过它的价格也很梦幻——15万日元的售价使其成为游戏史上最昂贵的主机之一。这部主机据说在推出一个月后就停产了，总产量只有2000部。现在是不少世嘉迷的收藏珍品，售价在1200美元以上。

1995年10月，世嘉公布了土星的网络系统“Sega NetLink”。这是一款可以插到土星卡带插槽的28.8Kbps调制解调器，可以让玩家通过土星上网浏览网页、收发电子邮件。在缺乏大作刺激的美国市场，NetLink成为美国世嘉一个新的噱头，为其投入了大量的广告。然而这款周边的售价居然高达199美元，让多数玩家都望而却步。最后美国世嘉准备的10万套NetLink只卖出了2万多套。其对应游戏只有5款。

1997年4月召开的春季东京游戏展上，世嘉透露了新主机的开发计划，次月的E3展上，代号为“妖刀”的新主机计划浮出水面。世嘉新主机计划的公布引起了玩家和第三方的恐慌。虽然世嘉内部对于恶劣的财务状况忧心忡忡，然而在普通玩家眼中，1997年的土星依然是光芒四射。新主机的公布却在某种程度上承认了世嘉将会放弃土星的说法。在世嘉社内，软件开发的主力也被悄悄的转移到新主机之上。

1997年，世嘉打造了一个叫做“世嘉三四郎”的广告人物形象，由知名演员藤冈弘主演。世嘉三四郎的一系列电视广告标志着土星撤退战的开始。世嘉三四郎外貌彪悍，实际上是个外刚内柔的人物，自称是将青少年带往真正土星之路的正义朋友，他的口头禅是：“世嘉土星，来玩吧！”这一系列广告风格热血而搞笑，隐隐约约中又流露出一丝无奈。与这套广告相伴随的，是土星回光返照时的最后辉煌。

从1997年末开始，土星开始爆发出最后的能量。1997年12月11日，恢宏壮阔的《光明力量III》三部曲”的第一部《王都的巨神》上市，一周后，多次跳票的土星最强RPG《格兰蒂亚》发售。其间《死或生》、《七风岛物语》、《公主皇冠》等大作频频登场。然而这些迟来的游戏无法改变土星衰落的命运。1997年12月，SCE宣布PS在日本国内出货量突破1000万部。年末商战期间，PS销量将近65万部，而土星只有7万部。1998年1月23日，世嘉在东京新高轮王子饭店召开新闻发布会，中山隼雄宣布退位，大川功钦点入交昭一郎接替世嘉社长职务。土星后续机种的开发情况也开始逐渐明朗。1998年3月底，世嘉宣布正式停止美版土星业务。4月4日世嘉推出了半透明的“骨骼版土星”，这批绝版土星总共生产了5万部，售价为20000日元。11月4日，入交昭一郎正式宣布土星退出历史舞台。



光明力量III 冰壁的邪神宫 1998

1998年9月23日 RPG 世嘉/4800日元

《光明力量III 冰壁的邪神宫》发售时土星已然奄奄一息，不过Camelot并没有因此而虎头蛇尾。《冰壁的邪神宫》是三部曲中最为宏伟壮阔的一部，游戏以佣兵朱利安，他与《光明圣柜》的主角有着神秘的联系。从布尔扎姆邪教的兴起和共和国与帝国的争端开始，最终导向了千年一次的圣魂正之力“伊诺贝达”和负之力“休多鲁”的宿命之争，期间贯穿了辛比奥斯、梅迪奥和朱利安的友情，梅迪奥的母子之情，朱利安和神秘少女简的恋情等丰富的人物和感情世界。







格兰蒂亚 1997

1997年12月18日 RPG Game Arts/7800日元



Game Arts以及ESP没有Square那数十亿日元的预算，无法做出总长度一个多小时的精美CG动画，也没有那么多的精美场景。然而，毫无疑问，《格兰蒂亚》是一款用心制作的作品。如果说《最终幻想VII》是大家闺秀，那么《格兰蒂亚》就是别有一番韵味的小家碧玉。“超越《最终幻想VII》”这个口号给了《格兰蒂亚》太大的压力，如果没有与《FFVII》的对比，你会发现这款游戏中有太多值得深刻感悟的东西。

游戏讲述大冒险家的儿子贾斯汀受巴姆街博物馆的馆长指示，前往野外古遗迹挖掘现场考察学习，从而通过父亲在冒险中得到的遗物精灵石的神秘力量了解了100万年前光翼人创造的安基尔文明，于是立志要探索古文明的秘密。游戏的剧情流程非常长，并且在故事的发展中时刻都有调动玩家神经的亮点，使得整体游戏流程显得淡雅而不平淡。游戏对于人物性格的刻画尤其出彩，一些小小的细节不经意间点出了人物的性格特点。热血的贾斯汀、稳重而可爱的菲娜、沉默寡言的琳，无论是小细节还是剧情高潮的演出，这些个性丰满的角色都仿佛跃然纸上、生动自然。

本作的画面表现在土星上也可说是登峰造极，Game Arts并没有回避土星的性能弱点，虽然人物依然采用传统的2D构图，游戏场景却是采用全3D图形。战斗系统更是本作的一大亮点，半即时的战斗中，人物的所在位置、跑步速度、攻击速度、攻击准星等都会对战斗过程造成影响，使得战斗过程不再像传统RPG那般简单无聊。



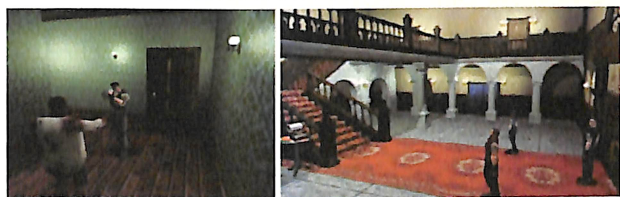


生化危机 1997

1997年7月25日 AVG Capcom/4800日元



土星版《生化危机》发售时，PS版已经卖了一百多万套，PS版的《生化危机2》也已经大张旗鼓地开始宣传。在这样一个时期里，土星玩家迎来的却是一款缩水版的《生化危机》。《生化危机》中的开门动画有表面上是用来营造气氛，实际上在开门的时间内是在调入下一个地区的数据。在土星版中，开门动画慢到令人发指，以往2D格斗游戏的那种流畅性荡然无存。另外土星版中人物的建模、贴图质量和发色数也明显不如PS版。



樱大战2 1998

1998年4月4日 AVG 世嘉/6800日元



1998年春季，世嘉宣布土星退出美国市场，预示着土星全面终结之日即将来临。在这个樱花盛开的季节里，《樱大战2》的上市多了一份凄美。《樱大战2》可以说是该系列终于成熟起来的标志，无论是画面、情节还是系统都比前作有着长足的进步。游戏中穿插了大量的动画，人物对话特写画面细腻了很多，动作也更加丰富。战斗部分不仅华丽程度大幅提升，平衡性也得到了更好的调整。游戏中新增了两名角色，分别为来自纽约华击团·星组的织姬和雷尼。



露娜2 1998

1998年7月23日 RPG ESP/6800日元



角川书店开发、ESP发行的《露娜2 永恒之蓝》可说是土星晚期最值得一玩的游戏，传统的RPG感觉、浪漫唯美的画面、动听的音乐，《露娜2》带给玩家的是发自于内心的感动。《永恒之蓝》的故事发生在《银河之星》的1000年后，蓝色之星的女神雅典娜带着一批人类前往荒芜的银河之星。经过上前年的岁月，如今这里已经住满了人类的后裔。传说每当人类出现危机的时候，雅典娜就会来到银河之星。如今有传闻说雅典娜已经现世，而拥有无穷力量的毁灭者也来到了银河之星。游戏的剧情并不复杂，操作更是简单，菜单系统甚至比前作还要简单。不过正是因为这种简单，让玩家可以更加专注于每一个故事细节。初看本作画面，感觉似乎回到了SFC时代。实际上本作在很多画面细节上的处理是非常精致的，鲜艳的色彩、精美的人设和细腻的场景都给人以深刻印象。由大名鼎鼎的GONZO制作室制作的动画更是本作的一大亮点，这些动画对于剧情的深入演绎绝对是点睛之笔。《格兰蒂亚》的作曲岩垂德行此次再度出山，其优美空灵的曲风为游戏营造了极其浪漫的气氛。

深海恐惧 1998

1998年7月16日 AVG 世嘉/6800日元



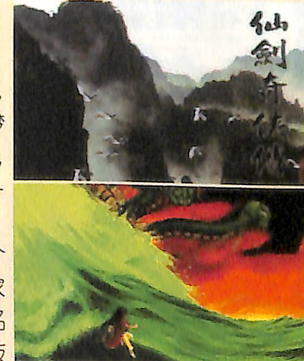


《深海恐惧》公布之时原本是打算先推出美版，后来美国土星业务彻底停止，美版发行计划也就不了了之。这款游戏实际上源自《生化危机2》。Capcom刚刚公布《生化危机2》的时候宣布将会推出PS和土星两个平台，而土星版的移植则是交由世嘉的横滨制作室。然而后来善变的Capcom再次食言，《生化危机2》成了PS的独占游戏，而在当时土星版的《生化危机2》已经有了相当高的开发度。世嘉横滨制作室于是决定使用该引擎开发一款原创新作，这就是《深海恐惧》。

由于是与《生化危机2》同一时期的游戏，并且在技术上非常接近。《深海恐惧》刚刚诞生便被人拿来与《生化危机2》做对比。游戏以数千米深的海底实验室为舞台，由于实验事故，这里已经成了怪物的世界。本作的画面品质与之前土星版《生化危机》差不多，要与PS版的《生化危机2》相比还有不小差距。本作的音乐由《乱马1/2》、《攻壳机动队》等名片的川井宪次制作，虽然在气氛上仍不及《生化危机2》，却也营造出了相当黑暗而恐怖的感觉。不过本作中开枪的音效实在太差。

仙剑奇侠传 1999

1999年3月4日 RPG 大宇/5800日元



纯中文RPG对于如今的家用机玩家已经不算稀奇，然而在1999年，这绝对是所有国内玩家孜孜以求的梦想。当PS玩家们沉浸于《最终幻想VIII》的浪漫世界时，土星玩家也迎来了意外的惊喜——《仙剑奇侠传》，一个响彻全球华人圈的名字。

姚壮宪的《仙剑奇侠传》是国产游戏的奇迹，一个可能永远也无人超越的顶点。虽然国内的PC玩家和家用机玩家一向泾渭分明，不过对于“仙剑”这个名字……如果你不知道的话，就赶紧回火星去吧！土星版的《仙剑奇侠传》以后来发行的Windows版为基础，没有DOS版那么多烦杂的迷宫。或许是为了迎合日本玩家，本作中的人物头像经过了重新绘制，可惜效果并不好。该作的推出可能是大宇为了要打开日本家用机市场，不过当时土星已经退出市场，而《仙剑奇侠传》毕竟是1995年的游戏，画面、音效等均已落后于时代。该作在日本的销量非常惨淡，而在国内又由于众所周知的原因而没能获得市场成功。

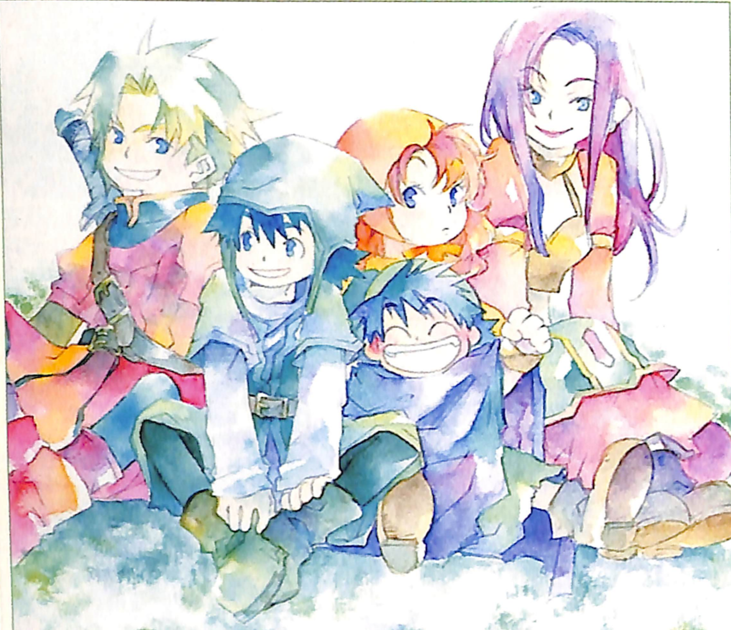
秘密花园

这里是长心虫的唯图主义世界！

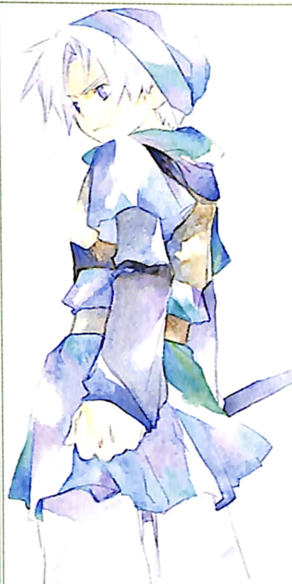
本期主题：勇者斗恶龙

一起来分享长心虫的秘密画卷吧！

主持人长心虫语：这期是《勇者斗恶龙》系列的同人画专辑。相信随着《勇者斗恶龙8》的推出，很多人也开始接触并熟悉这个所谓的日本国民RPG系列了，长心虫也是如此。在这两页同人画中，左边一页是日本著名画家MIGI的作品，右边一页是《DQ8》专题。



非常漂亮的《DQ7》主角插画。作者MIGI（ミギー）的画均采用"透明水彩"画成，其风格非常清新。她非常喜欢玩《DQ》，因此绘制了大量《DQ》同人画。



特瑞，《DQ6》的主角之一，同时也是《DQ怪兽篇》主角。



《DQ5》的两位主角，不少人都玩过去年PS2上本作的重制版吧，其160万套的销量简直神了。



《DQ1》勇者插画。《DQ1》最近一次登场是在手机上。



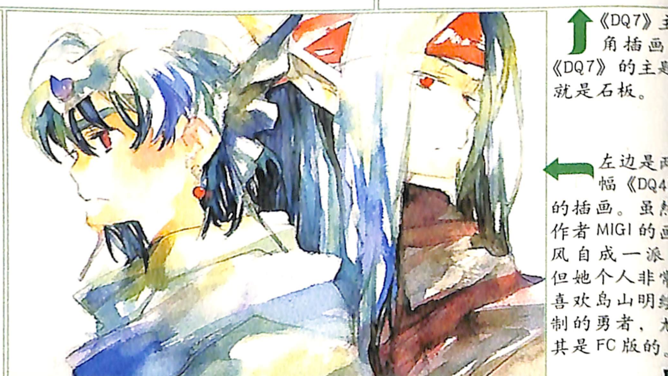
《DQ2》插画，作者MIGI在玩《DQ2》的时候还是小学生呢。

《DQ7》主角插画。《DQ7》的主题就是石板。



《DQ2》罗特的子孙们。《DQ2》有FC版、SFC版及GB版，你玩过哪一个版本？





《DQ4》勇者插画。《DQ4》在《DQ7》之后推出过PS重制版。

左边是两幅《DQ4》的插画。虽然作者MIGI的画风自成一派，但她个人非常喜欢岛山明绘制的勇者，尤其是FC版的。



因被诅咒而变成马的公主米缇亚……不过每次她喝过“不可思议之泉”的泉水后，就会暂时恢复人形。



在游戏初期刚刚碰到库库尔时，这位情圣立马就会对杰西卡展开攻势，不过……（以上两副漫画为虚构剧情）



日本个人网站为纪念《DQ8》的发售而绘制的，相当可爱啊，特别是杰西卡旁边几个Q版的男主角们。



略有些写意的库库尔画像，用色也非常淡，虽然库库尔又好赌又好色，但这幅画却显示出他作为圣堂骑士团那圣洁的一面。



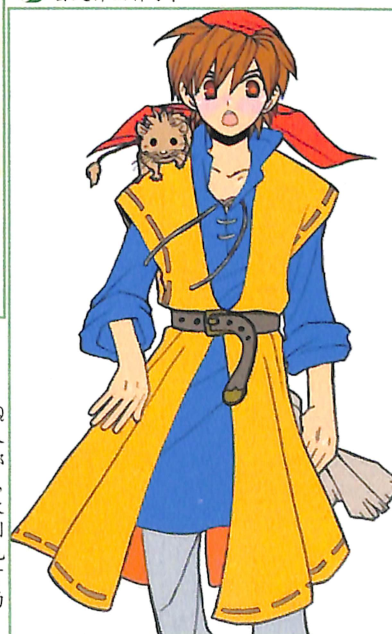
大家有没有想过，如果主角把头巾摘下来会是什么样子？

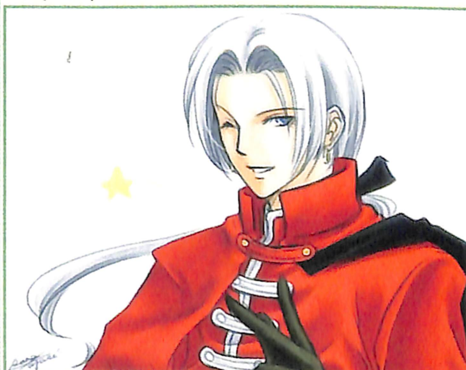


相当清淡的用色。右下角还“帮”Square Enix把本作的副标题翻译成英文了（天空、碧海、大地与被诅咒的公主），说起来，不知道本作的英文版什么时候会发售，是不是会取得DQ有史以来第一次的海外发售大成功呢？



各个角色可爱的Q版形象。DQ人物一直以来都是Q版造型的，这次《DQ8》改成了真实比例造型，一定也有不少玩家有些怀念Q版的DQ吧？





目前在日本同人界，人气最高的应该就是库库尔，他的同人画是最多的。上面这幅，就是少女向的库库尔造型了。

长心虫非常喜欢这代DQ主角的造型，尤其是他的服饰。另外这次花园展示了多种画风，其实看着同一个游戏被不同画风来演绎是一件很有意思的事情。

文 帝释

邪道攻略

席亚菲家族之辉煌

——记《圣战之系谱》单人高限制通关



前记：漫游在神户摄津本山的动漫书店中，就像海绵遇到水——或许是太久没有接触这些东西，没有忘却但也记不起的那些的碎片似乎渐渐拼接在了一起。2楼是游戏相关展台，一个不大的书店竟然有如此巨大的存货让我吃惊，柜台上的一台老式电视机正在播放《幻水4》的广告，或许是看的太多了，现在对它已经麻木。柜台的那边摆放着一台SONY新式超薄电视机，旁边的青年引起了我的注意，因为他手上拿的磁盘绝不是的这个世纪应该有的，灰色的屏幕开启，老任的标志的出现，接下来的《火焰之纹章 圣战之系谱》宏大的开场音乐似乎把我带回上个世纪，那个在机厅中打拼的年代……

游戏简介

《圣战之系谱》发售于1996年，作为日式S·RPG历史上最辉煌的作品之一，以其成熟的系统和磅礴的剧情令人称道，已然成为SFC时期的代表作。笔者尝试在《系谱》全12章单用一名角色实现通关。借此机，让我们重温经典！

邪道说明

本攻略目标为用一名角色实现《系谱》通关，但这并不是本攻略最难的地方，笔者的目标是用单人达成所有正常难度下可以做到的。为了方便对照特，别列出攻略目标和规则：

1.游戏进程中只应许上下两部各单名角色通关，除主角外任何我方成员不可对任何敌人产生任何伤害值(除特定剧情除以外，像队友说得前后等一系列情况也必须遵守此规则)

—难度系数：★★★

2.确保任何城池的安全。

—难度系数：★★★

3.全部人物收入。游戏进程将收入所有正常游戏情况下的所有我方成员，且不允许有任何伤亡。

—难度系数：★★★★

4.全部道具收入。游戏进程将收入所有正常游戏情况下可以取得的所有道具。包括，解救村庄，特定对话，打倒敌方掉落，剧情继承等等。不过本文篇幅有限，对于只要对话或者剧情之类即可轻松取得的道具就不再重复说明，本文的重点将放在如何收入那些受本游戏规则限制而造成的高难度道具。

—难度系数：★★★★★

5.尽最大的可能解救游戏进程中所有的村庄。游戏毕竟只有一人战斗，要靠一个人解救游戏中所有村庄确实是不太可能的，但笔者会尽最大的努力解决游戏中绝大部分的村庄。

—难度系数：★★★★

序章 圣骑士的诞生

时世造英雄，动乱年代总是英雄之间的角逐。历史就在辛格尔德和阿尔维斯之间开始……



初期敌方配置如【图0_1】，本章的目的首先是辛格尔德一人击破全部敌方部队。其次，尤古维(ユンゲウィ)城左下村庄中的速度戒指对于主角来说也应该是必拿不可，但如果要辛格尔德同时阻止山坡上下两股部队，并顺利在村庄烧毁前拿到戒指并且存活下来，则是本章的最大难点。

第一回合，辛格尔德首先解决的是最前的斧男，站立位置当然是斧男右的丛林上(获得20%的回避修正)【图0_2】，注意使用武器一定为剑，枪的重量会严重影响回避率。敌方行动时，会有1人来送死。第二回合辛格尔德上前解决左方斧男，并移动上到图上山坡上面一行动斧男的活动范围内，在近范围内上下迂回两回合，可将余下一箭手和三斧男解决，站立地绝不可取在黄色道路，因为会减回避！(二、三回合我方有增援，一定速将其纳入城中，否则会影响敌方行动方向。)解决最后一个箭手的同时移动到上边村庄上，下回合解决放火者，并向左行。注意此时，下面一股人流已经不会再主动出兵，而上方会有三斧男向主角行动，只要在解决放火者同时站在敌活动范围内最右方丛林上，会有两人前来送死。(至此请注意，主角最大应该只能被攻击到一次，如果你被攻击到超过一次的话，奉劝SL！)下回合将45HP的一斧男解决一半HP后往左下城边移动【图0_3】，注意要移动到刚才那个斧男的活动范围内，他才会跟随主角。一路狂奔向村庄，并顺路解决杂兵，其余未解决之杂鱼会一路追击主角，不会向主城方向移动(注意到城下的位置)。顺利的话，在第10回合可解决村庄放火者并且取得速度戒指【图0_4】，有了速度戒指，等于增加了10%的回避率。到这里，你应该会被之前城下的弓箭手或者斧男攻击到一次。拿到戒指后请速撤回主城(最右边的放火者已经烧完，停顿一回合后会向主城移动)，因为有速度戒指，回避率有所提升，回去时只要不站在道路上，被再次击中的概率很低。(不过笔者被击中一次，最后以7HP跑回主城，好险啊)路线推荐为原路返回，可顺便去第一个村庄拿钱。回城首先先将剑修好(笔者回城时剑的剩余使用次数为5。)至此，本章最难的地方已经过去。回城里整顿好后再次出击，站在丛林上可轻松解决。(注：另外三个村庄实在不是主角一人的能力范围内了，为了实现席亚菲家族的霸王之道，只能牺牲小我了，阿门！)接下来解决尤古维(ユングウィ)城应该十分轻松，注意城右下的丛林可是专为主角设计的哦！(^^)

制压尤古维城后，米迪尔(ミデ


图0_1


图0_2


图0_3



图0_4 图0_5 图0_6

エール）被救出，同时最左侧的エバンス城放出大量部队。阿尔维斯也奉命为主角赠送武器，主角可在2回合内移动至阿尔维斯处获得银之剑【图0_5】（注：此剑为以后绝对主力）拿到剑后，敌方部队应该已经移动至下面恢复点左右，利用恢复点【图0_6】，主角可轻松解决出来的所有人，并且一举杀入敌城。此间，提醒玩家注意地形，在面对最后城主前最好不要损血太多！エバンス城成功制压后，本章结束。

第一章 精灵森林的少女

蒂娅多拉与辛格尔德的相遇到底是为什么，历史好像给这个大陆开了一个天大的玩笑，也许只有神才笑得起来。

本章的路线很简单，绕着中间的湖一路攻下去就完了。但因为有个别的人物加入，辛格尔德的担子还是很重"滴"。出城前，辛格尔德务必在斗技场通个关，拿点钱，赚点经验。出门时辛格尔德的等级应该在16左右，有速度戒指的保障，基本本章敌方人员不会对辛老大有任何威胁。首先面对的是下方ジェノア城。一开始就会放出大量斧男，注意其中有一人是头



图1_1 图1_2 图1_3

领，在其手下绝大部分被解决时，他还会回去搬救兵。个人推荐让他回去搬一次救兵。因为本章可以充分地练一下银剑的"百人斩"，对以后的战斗会有不少的帮助。到第二回合，デュー（迪奥）与エーディン（爱婷）会从マーファ城逃出，并有大量追兵尾随。由于战斗是辛格尔德一人的天下，所以不能使用通常的"迪奥留恢复点吸引敌方，爱婷逃跑"的战术。两人只要负责往右上逃跑就行，行进路线为靠湖。具体参看【图1_1】。辛格尔德两回合后就可以开始解决ジェノア城出来的部队，站在如【图1_2】的位置，凭借高等级、速度戒指和丛林的地形优势可以轻松全歼来敌而且不受到一次伤害。与爱婷在汇合时右下杂兵基本已经清除，你可以选择放他们头领回去，再来点救兵，练百人斩。左边一批人马应该在爱婷与主角汇合的后两步，辛格尔德可站在湖边，基本可以卡死他们，然后各个击破，同样不费血。（在战斗中如碰到他们站在主角身边不进攻，说明他们的命中已经达到0%以下，此时调整一下地形位置可以让他们再次主动前来送死。）在第二波攻击来之前建议回去修理一下武器，注意保护爱婷和迪奥回主城。到你认为可以结束的时候，就解决领队。接下来就是制压ジェノア城。要注意的是收艾拉（アイラ）必须要先将城制压，才能收服她。辛格尔德的具体站位看【图1_3】，将城边一守卫引出来但不要进入艾拉的活动，解决后直接一回合解决此城BOSS并制压此城，下一回合即可以说得艾拉。接下来的マーファ城十分简单，主角基本遇不上什么抵抗就可以收复。解决城主可得到技之戒指，可以加必杀和命中，推荐常驻主角道具栏。在制压マーファ城后，扎姆卡（ジャムカ）会率部通过精灵森林的狭道向我方进攻。接下来又要面临严峻的如何收服扎姆卡的问题。先看【图1_4】，下面是我收复时的几个人的站位。首先扎姆卡是远程攻击，所以不会对周围的敌人反击而造成损伤，所以爱婷也不可能。收服他惟一要考虑的是如何保护爱婷。爱婷的HP是足够受到斧男的两次攻击，因为只有主角一人参战，并且扎姆卡不参与直接战斗，要保护好爱婷有一定困难。爱婷的移动在丛林中为两格，所以如果是想说服扎姆卡再退回去不受是不



图1_4 图1_5 图1_6

可能的，不能退就只能进。具体什么意思看上图，首先在说服时，三个人要保持这个站位，好处是最大限度降低爱婷被攻击的次数，当敌人过了树林通道后将爱婷前进至如图位置【图1_5】，扎姆卡上前卡位，接下来就是主角打扫战场。此间有几个注意点：

图1_7

1.开始时主角一定在前，能杀多少是多少。

2.扎姆卡的能力很强，并持有必杀之弓，有几率会将主角射死，请用SL。

3.收复后，扎姆卡承担的是保护和卡位的工作，不能参加主动对敌战斗，否则违规。

4.爱婷前后至少会被攻击3次以上，被击中一次的几率最高，也请注意SL。

解决这里的战斗后考虑的就是如何制压ウエルダン城，城主有大范围的魔法。辛格尔德一人靠近的话，会很麻烦。解决办法：将辛格尔德移动到如图位置【图1_6】，这个位置正好是BOSS魔法范围的边界处并且进了城下部队的活动范围，将其诱出，逐一击破。解决后主角就可以直奔BOSS城下，一回合解决他【图1_7】。

第二章 阿古斯多利亚的动乱

雷文——一个充满了神秘色彩的角色登场了，因为受到到了神的眷顾而没有在巴哈拉一役死去，雷文的一生都与席亚菲家族联系在一起……

本话在未试验前，笔者就感觉难度颇高。实际情况是比我想象中还要困难。先整理一下，本话要做到的事情：首先是ノディォン城解救，为了达成全道具的收入，三个护卫骑士务必要救下来。其次是突破ハイライン城防线并制压，然后辛格尔德还要赶在森林左边第一个村庄烧毁前赶到并救下，接下来是说服拜欧沃夫（ベォウルフ）加入并不让其参与战斗而且安全离开，再接下来说服天马骑士团团长菲莉（フュリー），最后制压マシキリー城和アグスディ城。尤其要注意的是村庄的烧毁从本章一开始就要考虑在内，经笔者计算是在第15回合全部烧毁，也就是说主角要在第14回合拍马赶到。而这14回合内就要务必解决之前的全部问题。最后提醒这一切都只能由主角一人参与战斗。怎么样，是不是感觉像"不可能完成的任务"？接下来我们就要完成这个不可能完成的任务。

任务一：救下三骑士。

开始敌方配置如【图2_1】。可以肯定的是敌人肯定比主角先到ノディオン城。笔者试着让主角以最快速度赶到，无奈主角一人不可能使用什么"地图武器"一回合清怪，加之主角等级之高是跟本不会"勾引"到什么敌人的。怎么办？（此时一个最近流行语

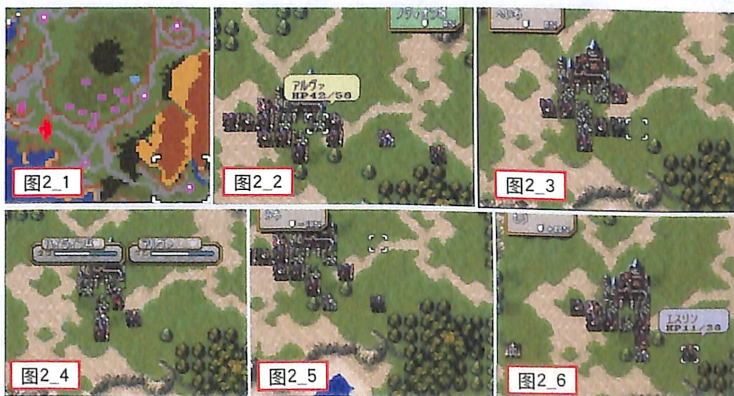


图2_1 图2_2 图2_3 图2_4 图2_5 图2_6



一闪而过——“色诱术”）顿时偶觉悟了。主角诱惑不成，偶们就不能选点有姿色的人来做这项艰巨的工作吗？也许有人会说，这样不是违背了只能主角一人参与战斗的规则了吗。是的，所以为了公平起见我们要把负责色诱的“工作人员”的全身武器和道具拿走，让她只作为一名游人路过……我选择了艾丝琳负责这项艰巨工作，因为其本身就不算是战斗成员，并且她是席亚菲家族的人，和主角走在一起理所应当。前四回合两人只要马力全开就行，到城边时【图2_2】，就要考虑如何站位了。在这里笔者试验了近50种走位的配置，其中有两种最后顺利让三骑士全部存活了下来。站位方法一【图2_3】，艾丝琳可以引诱到4名敌方骑士，然后【图2_4】，主角于下回合将小BOSS干掉。注意艾丝琳的站位，凭借其超低的等级居然只被攻击到一次算是最大的幸运。（注意，艾丝琳由于从没战斗过，只能经受一次攻击，否则KO！并且她只是勾引，不参与战斗）站位方法二：【图2_5】，此法笔者比较推荐，对后期有利。首先干掉的是右边那个骑士右边的枪兵，接下来一回合主角只能干掉一个人，那个人就是小BOSS下边的斧骑士（杀其他人笔者都一一试验，全部失败），再接下来的形势就如【图2_6】，BOSS手下基本被三骑士和主角消灭（其实笔者如此苛刻的走位就是想方设法的让敌人对这三个骑士的伤害平均分配到三个人身上，并且让艾丝琳拖住一两个，这样才能实现那个基本是1%可能的存活几率），此时BOSS会跑回去搬救兵【图2_7】主角可以直接追上并一剑解决其性命（再注：与拉格西丝公主的对话情节可拖到最后）。至此三骑士成功救出，我方其余角色可是未参与直接战斗哦。此时已经到第六回合，森林中的第一个村庄已经开始被烧。

任务二：制压ハイライン城。

这个任务相对比较简单，但是由于考虑离15回合已经不远，所以尽快解决才“索”那王道。城右下的部队确实有点讨厌，主角等级虽高，但在这里被群攻的话还是吃亏不少的，在这里笔者推荐以下两个走位【图2_8】【图2_9】。站在那后所人人基本会来送死，接下来三回合，主角就可以将ハイライン城制压。此时，已经到第十回合。

任务三：救出森林所有村庄。

第一个村庄，在五回合内主角一定要到达那里。但是如果现在让你以正常极限的走法让两人接头的话，你可能会被气死。如【图2_10】，两人只差两格。怎么走都是两格的差距，笔者当时差点被气死，因为只差这两格的距离就可以把村庄救下。不过最后笔者终于找到一条捷径能缩短两格的距离。你自己试验走的话可能会诧异，按两点之间直线最短的理论的话，这个两格已经极限距离了。但是，可以通过平原降低自身移动力的损耗。具体如图，不要以为这样走会绕远路，看看接下来，两人的站位【图2_11】。看见了吧，奇迹发生了。两人居然碰头了，舞娘顺利为主角增加一次移动。最终主角于第15回合顺利解放村庄【图2_12】。接下来右边的村庄，主角正好一并解放，但注意不要拿钱和道具。（在这里笔者不得不感叹几句，当时笔者确实气得想重



图2_13　图2_14　图2_15

打，不过如此巧妙的安排走位，我个简直怀疑是制作人员的故意安排，因为即使不救三骑士，这15回合也是极限回合数，每个回合都是一定需要并且存在的，主角最终没有浪费任何一步地救下了村庄，的确让我惊讶，如果这是加贺经过精心计算并且安排的话，笔者不得不拜一下，神人也！）

任务四：说服拜欧沃夫（ベオウルフ）。

在救出全部村庄的同时骑兵部队已经开向ハイライン城。此时跑过去救更本没有可能。所以要用传送，主角首先用刚到手的回城戒指回城，接着被爱婷再次传送到ハイライン城，此间只会消耗一回合。兵临城下，这时就得考虑如何说服拜欧沃夫。【图2_13】当拜欧沃夫要直接面对主角时，切不可让他有所行动，因为其他敌人迫于主角级别之高不会主动攻击，而年轻气盛的拜欧沃夫却敢于直接挑战主角，结果显然是死。主角说服后停在如图位置【图2_14】，此时拜欧沃夫不能跑走，因为其移动力不足以逃出骑兵部队的最大活动范围，如果逃跑显然会将其卷入直接的对敌战斗并对敌产生伤害。不能跑那就只能躲了，拜欧沃夫先进城卖去自己的装备，然后上城。接下一回合，他会受到攻击，但由于他没武器，所以足够放心。然后主角就可以夺取城门的黄金地段，开始逐个解决…… 随后就可以北上收复アンフォニー城。制压前注意让雷文回本部候着。

任务五：说服飞马骑士团团长菲莉（フュリー）并制压最后两个城。

说服菲莉很简单，只要雷文在家等着，在菲莉到城门前那步，用舞娘为雷文加次速就可以直接上前说服并且无战斗。主角在制压マシキリー城时要注意，敌BOSS会使用10格睡眠魔法。解决办法和第二章差不多，站在如图所在位置【图2_15】，诱敌出来然后逐个击破，魔法师为优先打击对象。接下来就可以一举将BOSS击破。在最终制压前，记得让小偷去村庄收钱和其他对话，还有拿个人道具等一些琐碎的事情。

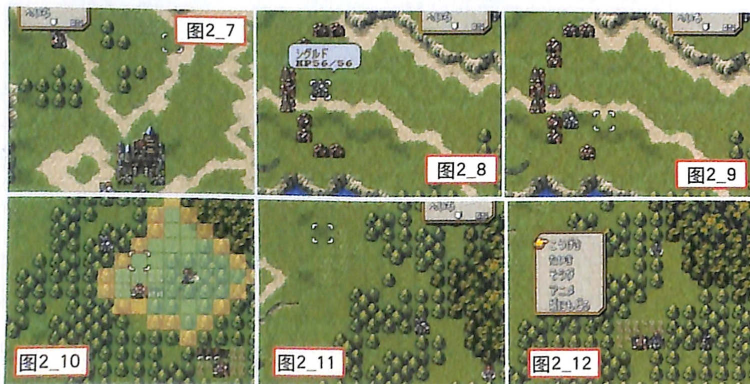


图2_7　图2_8　图2_9　图2_10　图2_11　图2_12

第三章　狮子王艾尔托沙

真心的同情恪守骑士之道的艾尔托沙，在是服从国家利益还是听从亲情和友情劝导的选择间，他选择了牺牲自己，可能这种方式才是他最大的解脱……

本章内容多而且杂，一开始主城就要被三面敌人包围，然后还要面对狮子王，救女弓手等等任务。不过笔者还是为辛格尔德制定了严格的目标。

任务一：救下所有村庄并且成功保卫主城。

初始的形势很严峻，主城被三路兵马包围，要想护好主城并且即时救下布置散落的村庄对于主角一人来说是有相当难度的。首先，主角务必身上带把能间接攻击的枪。因为笔者选择的方式是闪电般的攻击加回撤防守。如【图3_1】，第一回合主角北上，务必让舞娘最大限度的加速一次，第三回合站位如【图3_2】。第三回合将弓骑兵BOSS干掉后请务必装备可远程攻击的枪然后站在如【图3_3】位置，下回合即可全歼骑兵队。接下来的走位很有考究，因为你现在如果不想法在收复村庄的时候顺便将重铠解决的话，以后必将为这个人浪费一个回合数。走位如【图3_4】，这个位置100%不能动，非常重要，这个点可以顺路解决小BOSS，还能赶到下面那个村庄。解决下面村庄一定



图3_1　图3_2　图3_3


图3_4 图3_5 图3_6

要注意不要贴着敌人，要用枪解决【图3_5】，因为要留一个移动力给回城戒指。回城后，左右两边的人马都快到主城了。在主城可以让舞娘恢复移动力一次，主角出城解决右边的铠甲部队，注意银剑和枪的搭配使用。在敌人骑兵部队到的时候，就可以选择上主城防守了。接着骑兵会自动“上门服务”，主角下回合就可以解决最后一个敌方部队，顺便让舞娘再跳一次，冲向左上方的村庄。途中可站在树林上解决法师部队，注意法师部队会对主角产生威胁，一定要站好位【图3_6】。解决村庄后立即回城并且让舞娘跳一次，接下来就是北上解放村庄，因为没有抵抗，所以相对轻松。所有村庄中，左上位置的是最岌岌可危的，笔者第一次赶到时正好烧完，就是因为在那个小BOSS身上浪费了一个回合数。

任务二：说服狮子王。

マディノ城制压后，狮子王艾尔托沙会率部前来拦截。主角在制压后应该立即用回城戒指回城。狮子王手持星级魔剑，必杀与命中超高。说服他必须用他妹妹拉格西丝公主，但是如何能做到说服后全身而退，并且除主角外所有人不参与战斗倒是一大难题。接下来看【图3_7】，这是说服前的形势。【图3_8】是精心安排后的位置让5个人全身而退，这仅仅是在一回合内发生的。实际安排次序如下：

1.主角走到如【图3_9】位置引出狮子王。

2.下回合主角离开狮子王干掉最右边的骑兵后用回城戒指回城。

3.拉格西丝公主走到主角刚才的位置说服狮子王退去并得到吸血剑。

4.艾丝琳上前将拉格西丝传回家，并退回如图位置【图3_10】。

5.舞娘跳舞。

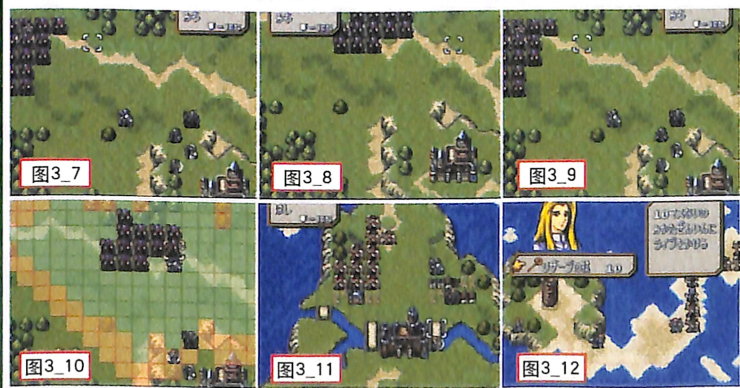
6.爱婷将舞娘传回家。

7.艾丝琳走到爱婷下方位置将其传回家后自己再跑回城。

就这样五个人在一回合内奇迹般地在地图上消失了。这样做的好处是我方没有人会参与战斗。接下来，主角只要在城门上和城边慢慢解决骑兵部队而来袭的飞龙部队就行了。

任务三：救出三位同伴。

シルベール城制压后，三位同伴出现，オーガヒル城派出大量部队追杀布里奇德，而大司祭和迪尔蒂也处于非常危险的地步。靠主角一人要救出他们，又是一个不可能完成的任务。笔者曾经想过用最快的速度制压オーガヒル城来解救她们。但是这样星级圣弓和迪殴的风之剑就拿不到了，这显然是我们的游戏规则不应许的。所以要完美地靠主角一人救出他们还是需要一番准备的。首先制压シルベール城前务必做好准备，就是要让舞娘和艾丝琳走到マディノ城左右。爱婷在制压后立刻把主角传送至マディノ城。舞娘帮其二移，让主角北上。这时，北面敌人已经将桥堵住，想让主角一个个干掉后再去救她们，估计那三人早已尸骨无存了。不能力敌那就只能智取，主角和其他两人的位置如【图3_11】，我们的目的是用两回合的时间将敌人放进桥这边，主角可以轻松绕过他们前去救援，中间主角需被舞娘加速一次，然后艾丝琳再将舞娘传送回家自己坐镇マディノ城(注：艾丝琳身上无武器，只是再次用“色诱术”拖住敌人而已)。布里奇德则比较麻烦，因为她的处境是最危险的，逃跑路线是当然是往海边，正常情况下我军可以很快前去支援，但是这次战役只应许辛格尔德参与战斗，所以让她等救援显然是不可能的。此时只能依靠大司祭一方了，注意大司祭方会有一敌人前来送死，因为纯属剧情，显然是没办法的了。布里奇德走到如【图3_12】位置就可以停下。注意这个位置相当好，因为布里奇德站在这里可以卡住后面所有部队，而大司祭可以使用大范围补血魔法，帮布里奇德续命。由于布里奇德是弓手，对敌人不会造成伤害，所以不会破坏游戏规则，但一定要注意合理使用大范围补血，因为主角杀到布里奇德只能一回合杀一人，笔者在主角杀到布里奇德身边时，大司祭的补血已经全部用光了(好险啊)。这样一来，三人算是完全获救了，然后就是主角后去打扫战场的事了，其他人各忙各的了……


图3_7 图3_8 图3_9 图3_10 图3_11 图3_12



本章结束，辛格尔德再次横扫屏幕……

第四章 空中之舞

西连西亚的雪依然深邃，那首回荡在空中的音乐依然幽静……


图4_1 图4_2 图4_3

本章敌人不算很强，但要达成全部村庄救下的目标还是有一定的难度。第一回合，舞娘为主角最大限度地跳次舞，主角在下回合解决掉最近的村庄后回到舞娘再次可以移动的最大限度。舞娘再次加速后，主角就可以冲向上方。这时要注意敌方大司祭有睡眠之杖，主角若中招，则别说救村庄，自身性命也难保。所以往上移动中务必注意不要进入他的魔法范围内，待下回合就可以一举将其歼灭【图4_1】。舞娘可以再往上移动，在主角解决地图下方的村庄后，再次为其加速，使其可以迅速解决上方村庄。至此，舞娘的任务结束。主角再北上时务必注意敌方魔法师部队，主角如果不依靠森林的地形优势的话绝对会有性命之忧。以后的行走路线如【图4_2】和【图4_3】。途中的飞马部队可以留村庄解救事后处理。不出意料，主角可以在最后一个村庄还剩2回合烧毁时抵达【图4_4】。接下来，主角就是解决一些杂鱼杂蟹了。在小偷放桥前，推荐让他把村庄的钱都拿了(除舞娘的那个村庄)。在主角制压トーウエ城后，可以用回城戒回城，并让他在边境候着。等到边境开放时，主角就可最快地杀入并且解救村民了。要注意的是，敌方会有飞马部队向トーウエ城袭去，但只要主角在飞马部队到达前先制压シレジア城，敌方飞马部队就会回撤，接下来主角就可以打扫战场了……

本章强烈推荐主角开始练勇者之剑的百人斩。


图4_4

第五章 命运之门

命运的车轮停滞于辛格尔德的面前，人在命运的面前显得是那么的渺小……

本章的目标：收复所有村庄，主角完全穿版。要提前注意的是，本章敌人实力已明显上升，朗格巴尔特和莱布托尔两位星级武器持有者能力不俗，圣斧及雷神之锤两把武器要靠主角一人对付确有难度，圣斧的防御+20，即使是持有星级圣剑，主角打起来也相当吃力，而雷神之锤的魔法攻击则是十分恐怖，主角绝没有中2次生还的可能性，加之两人的防御特技发动率也是特别高，任务很艰巨。

本章开始，辛格尔德首先要救下主角父亲，主城东西方向均有敌人，左右两边的村庄也已经开烧，形势一片严峻。第一回合，主角可以让舞娘二移一次到如【图5_1】位置，先收拾掉一个再说，接下来身边的敌人会围攻主角，只有魔法师需要注意一点。第二回合，主角解决旁边的村庄然后停在如【图5_2】位置，换友军行动时，正好让主角父亲与主角相遇，下回合主角就可以最大限度地冲到山坡上解决那个村庄，此时主城左边的部队已经开始逼近主城了，主角在解决村庄后可以顺便用回城戒备。在城中舞娘再次为主角二移，主角可以抄左边下方小道一路解决两个远方村庄，再次完成任务后回城，舞娘再次二移后主角可直接解决最后一个主城上方村庄，此时两边的敌方队伍已经全部到齐了，因为主角等级比较高，所以剩下的敌人就只有主角逐个回合在城门前逐个击破了，但也总算保住了城，并把所有有危险的村庄救了下来。接下来就是面对圣斧了。由于圣斧的高防，BOSS的地形优势和其完全防御特技，用圣剑还是不合适。而银剑只能两次攻击，对于BOSS的完全防御特技，即使是百人斩，因为两次全部必杀的几率不是很高，所以比较推荐用勇者之剑(这就是我要大家在第四章放弃银剑转练勇者之剑的原因)。在勇者之剑的4回攻击下，只要两次必杀命中就可以了。

接下来就是沙漠一役，推荐大家以逸待劳，坐等全歼其部队。过沙漠前，主角最好站城上补点血，保持满血过沙漠。过时务必注意装备圣剑，因为有多加20的魔防。フィノーラ城制压后就要面对强大的雷神之锤与其部队了。

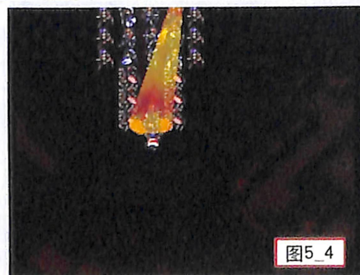
首先明确的是雷神之锤是魔法攻击，即使是圣剑+20魔防，但无奈主角基础太差，根本经不起其两下击打，加之敌方部队为多兵种部队实力强劲，主角如果仍然想靠自己的个人英雄主义，结果只有死。方法只有靠主角的勇者之剑一回合将雷神之锤击倒，如果勇者之剑百人斩达成了的话，多用几次SL，打倒他不是什么困难的事了。但要注意务必避其精锐，如不能一次解决，那就等下回合。

接来来就要办"身后事"了，各个戒指特别是魔防戒指一定要带保留，最好让艾拉保管要传承给赛瑞斯的东西，主角身上务必保留勇者之剑，经验皇冠，速度，力量，防御和移动戒指。以便让赛瑞斯第六章尽快提升等级。

接下来就是巴哈拉的那场雨……【图5_3】【图5_4】


图5_1　图5_2　图5_3




图5_4

第六章 光的遗产

年轻的人们为了追寻理想而战，但那梦想却未能实现而散落于战场之上。他们的战斗中到底有些什么。然后，光……



故事的主人公换赛瑞斯了，虽然赛瑞斯的等级不高但因为有辛格尔德留下的武器和道具，本章的敌人还是没什么难度。一路杀过去时注意剑的损坏程度，途中务必返还一次，不要指望能在イード城制压后做修补，因为イード城后要面临斧男的说得，到时可没时间让主角浪费一回合去修剑。当然务必注意地图右上的村庄。主角回去修次剑，再全力冲过去，还是来得及的。制压イード城时，务必确认拉可秀在主角身边，制压后主角往左下走，一回合后如图【图6_1】，要说得斧男，第一要保证拉可秀绝不可参战，其次要保证说服的斧男也决不可参战。笔者推荐说服斧战士，说服斧骑的话，斧骑底下城池会受到敌方主城派出的斧骑部队的威胁。主角的位置是斧战士碰不到的，先杀些斧战士是让拉可秀可以在没有阻挡的情况下前去说服。主角于下回合就可以杀到骑兵部队了，并且让拉可秀和斧战士全身而退。值得注意的是，如果你等级太高，骑兵部队会放弃反抗，但却会将你包围，务必注意武器的使用次数，否则有可能会因为没武器而困于敌阵中。地图右下角的村庄有技巧戒指，主角可顺路回收。接下来就是赛瑞斯打扫战场的时间了。


图6_1

第七章 穿越沙漠

战斗，只有战斗，光才会延续……

本章一开始的形势相当恶劣，夏南所处的环境不说，利夫王子那已经是大军逼近。如果想主角一路杀过去救利夫，并且不让利夫对敌伤害的话。(＝＝b)除非太阳明天不出来了。当然方法还是有的，我方惟一可以跨江的就只有飞马了，我们可以让他担任"和平大使"的身分。因为利夫的城里没有中古屋，想卖武器也不行，所以"和平谈判"的任务就只能她来做了。本章开始，赛瑞斯以最快的速度向夏南方向移动，飞马则在卸去所有装备后向利夫方向移动。飞马最后的配置如【图7_1】，有她的"和平谈判"，利夫边就不用顾虑了。但需要说明的是，因为上代没有练级，导致这代的飞马初始值很低，笔者的HP在25，脱去所有装备后的回避是35，加上站在城上+30的回避率，飞马实际可以达到对敌方铠甲2/3的回避。敌方铠甲部队逼近城后，由于全部是步兵，所以每回合只会有一名重铠与飞马战斗，但即使是这样到后期飞马也是绝对有死的可能性，几率在一半左右，所以还是靠SL吧。夏南方面情况更加严峻，第一回合夏南以最快速度离开并和小偷对话取得神剑。此时会有一剑士上前送死，这个纯属剧情，并且是人力绝不可能避免的事，所以只能阿门了。为了不让夏南与敌方再挑起大规模战事，夏南一行只能往下跑，下面的路还会有敌人拦路，夏南凭借神剑要躲的话还是很简单，但小偷要躲的话多半会丧命。所以小偷绝不能往下，她的位置如【图7_2】，让夏南引出敌人，小偷则躲在那里，这样便可保全其性命。夏南对




图7_1 图7_2 图7_3

魔法攻击无法还击，所以可放心跑路，但决不能进剑士的攻击范围。主角方面因为有移动力戒指，在沙漠用走的形态，可以很快赶到并制压イード城。利夫方面最右边的村庄有戒指可以拿，可以让骑士以最快速度赶到，放火者会比其实晚一步，并且不会对我方战斗，接下来就是飞马的“和平谈判”时间了。

接下来就是制压メルゲン城，制压前可先去解决ゲーナ城西的村庄。注意干掉西边方向跑过来的放火者，身上多留几个空，给放道具。面对メルゲン城的部队时一定小心魔法师，敌方BOSS加上众多魔法部队，还是有杀死主角的可能性的【图7_2】。小心制压后就要面临上下两方面的攻击，其中的阿雷斯(アレス)会马上加入我军，他只要迅速往下跑就行。推荐主角买个回城戒指，然后杀向上面ゲーナ城。以最快速制压ゲーナ城后用回城戒回主城，再传送到メルゲン城，让阿雷斯(アレス)进去解救女友琳(リーン)。此时メルゲン城东面的魔法部队已经到城下了。敌方部队的迪妮(ティニー)可用阿萨说得，但主角必须先倚仗城的优势一一解决其他魔法部队，待只剩下迪妮的时候，就把阿萨传过来说得。随后就是赛瑞斯打扫战场，其他人该干嘛干嘛。

第八章 托拉基亚的龙骑士

多拉基亚，如此贫瘠的土地上孕育了众多传说，这里也是776的开始。



本章开始既有大量骑兵部队指向レンスター城，主城边也有大量敌方步兵威胁，并且一开始，地图最上方的有戒指可拿的村庄就已经开始烧毁。主角第一回合先装备雷之剑或者其他间接攻击的魔法剑，然后传送到利夫的城那向右狂奔。第二回合即可将敌方BOSS干掉【图8_1】，注意干掉BOSS的同时装备雷之剑，在敌方下回合行动时可将枪骑士全部解决。下回合主角行动时即可往村庄方向移动，利用恢复点可以与三位魔法师周旋，第三回合就可以解放村庄并且回城了【图8_2】。回城后让舞娘二移，并朝着地图中间的村庄奔去，行动中会遇到主城右边的部队，不用做主动攻击，靠被动攻击就能解决不少人，在以最快速度解决村庄后就立即回城，再次传送至利夫那，敌人的部队已经到了，赛瑞斯站在关卡处，可以一一解决来犯之敌，倒是巴鲁(ファバル)记得用帕蒂说得。

コノート城制压后，ミーズ城的龙骑士会倾巢而出，东边有道具可拿的村庄也已经开烧，マンスター城的同盟军塞缇(セティ)也直接受到威胁。不过这些问题也只能赛瑞斯一人解决。首先赛瑞斯先移动至桥下，主城里把舞娘传送过来为赛瑞斯作最大限度的二移，赛瑞斯的目标是最快速到达最后一个村庄【图8_3】，此时右边的龙骑部队正好靠近赛瑞斯，他们的目标也换成了赛瑞斯，赛瑞斯也正好将其全灭并且收复村庄，而这个时候左部的龙骑部队正向利夫城袭去。主角解决右边的事后就可以回城再传送到利夫城将其歼灭，接下来没什么可以说的了，说得塞缇后就可以制压ミーズ城了……


图8_1 图8_2 图8_3

第九章 为谁而战

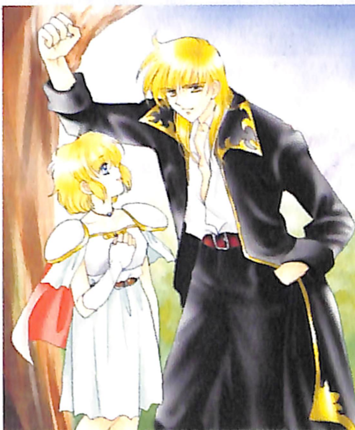
天枪与地枪的悲惨传说在多拉基亚这个险峻群山的半岛演绎得如此悲切。


图9_1 图9_2 图9_3

作为与特拉班托王的全面战争，本章有相当的难度。首先是敌方トラキア主城不断有龙骑向主城袭来，ハンニバル将军的说得也要在解放ルテキア城后才能实现，最难受的是地图左上方的村庄从第一回合就已经开始烧了起来，并且第一个村庄有重要道具要拿。笔者尝试了两种方法通过这个难关。

方法一：声东击西。

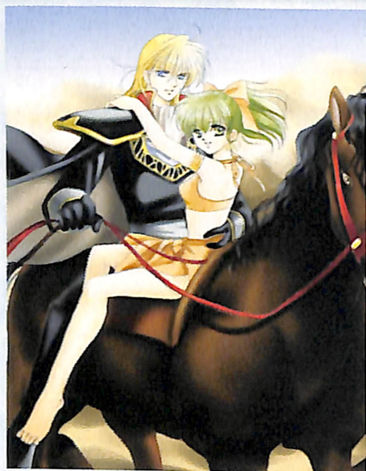
首先主角出门时让舞娘最大限度二移一次，然后从这条小道直奔村庄【图9_2】，主城方面仍然要靠“和平谈判”解决方法，但在实际运作中，远比我想的复杂，“和平谈判”有两个人选都是很不错，一个是飞马另一个就是刚刚说得的塞缇，不过敌方大将龙骑士阿鲁迪娜(アルテナ)手持星级武器地枪，命中率修正很高，如果和其直接在城上战斗被一击击毙的可能性相当高。所以后来笔者想了个补救的方法——将阿鲁迪娜拦截在半路【图9_2】。在非攻城战时阿鲁迪娜并不会使用地枪，那就可以用塞缇在山脉部靠着+30的回避拖住阿鲁迪娜，主城则由飞马拖住。直到主角完成解救村庄的任务回城，那任务就可以交还给主角了。这个方法比较耗时，并且飞马和塞缇仍然有死亡的几率。



方法二：直捣黄龙。

笔者到后来才觉悟，原来控制左上角放火者的城池是カパトキア城，这样看来，主角就不用千辛万苦地跑到版图左边去解放村庄了。第一回合，主角仍然是二移到最远处，但请务必注意装备间接攻击的武器，因为主角此时位置已到ハンニバル将军的攻击范围，一不小心伤了他就不好了【图9_3】。第二回合就可以脱离敌方部队往下冲了。接下来两回合内赛瑞斯就可制压カパトキア城，而左上的盗贼也全部消失。不过此时敌方的龙骑部队已经到达主城边。只要用塞缇拖住敌一回合，主角即可回城参与战斗。但注意主角回城后用舞娘二移就可以让主角接替塞缇的位置。接下来要考虑的有两种情况，一种是阿鲁迪娜没有在城下与主角直接面对，这种情况很简单，只要主角打开城门前那条路，让利夫出门说得，然后再用回城杖把利夫送回城，顺便自己再跑回去就可以全身而退。而如果阿鲁迪娜直接面对主角的话就变得很烦，因为阿鲁迪娜挡住了城门导致利夫不能出门说得，主角用任何武器都对阿鲁迪娜有危险。此时方法只有一个：主角脱去所有武器当“和平使者”，将舞娘和利夫传送至カパトキア城与刚被解救的科普鲁(コーブル)一起北上，用舞娘的二移可以让科普鲁避开敌人部队直接说得ハンニバル将军，说得后ルテキア城会自动制压。接下来利夫和舞娘继续北上至主城，到差不多范围时，用舞娘为利夫二移，利夫就可以直接说得阿鲁迪娜。然后用拉娜出城将利夫送回城，自己站在城门口


图9_4



城。用回城杖把舞娘送回城，顺便自己跑回城。大功告成后就是主角一人表演了……

赛瑞斯制压グルティア城后，敌人会使用三头龙计划分袭我军各城。形势非常严峻，要主角一人变三显然不可能。幸好经笔者计算三路人马各有一个回合的时间差才达到各城。首先主角回城再二移并传送到ルテキア城边这个这个位置候着（装备雷剑，注意使用次数）【图9_4】，待中间一路龙骑到时，他们会自动上门，下回合干掉敌人领队后传送回主城，这时主城方面的龙骑已经在城门口候着了，下回城他们同样是自动上门，主角仍然是全歼后回城，舞娘二移并传送到最后的カパトキア城，此时カパトキア城的龙骑部队则刚刚到达。主角仍然如法炮制……

トラキア城制压前要注意BOSSアリオーン持有天枪グングニル并且有见切特技，所有的必杀攻击对其都是无效，并且天枪还有+10的防御，61的攻击力和44的回避率，对主角来说确实有点棘手。推荐赛瑞斯用雷剑，因为雷剑在远程使用时是以魔法攻击计算的。アリオーン的回避率比较高，一定注意靠身打一次后退一次，退到其攻击范围外。特别注意手下不足时アリオーン会回去搬救兵，尽快解决才"索"那王道。解决アリオーン后就是各忙各的了……

注意一个地方，请务必将尤莉娅身上的补血杖卸下，具体用途可参看最后一章的攻略。

第十章 光与暗

圣剑的锋芒再次照耀古朗贝尔，法拉之炎终归停止了燃烧，但它的伤悲还有谁能理解？

本章的敌人实力增强不少，稍不留神赛瑞斯就可能挂。第一回合赛瑞斯首先是想办法抢面对主城的巫师身上的戒指【图10_1】。接下来就要向クロノス城奔去了，在制压前可以先把半途中的盗贼解决。制压クロノス城后就要面对以リデール为首的骑兵部队，注意解决掉近程兵士后，换雷剑解决剩下的远程部队。ラドス城制压后，以魔法师和佣兵为主的部队以以逸待劳的优势正等待着我军的进攻，并且尤里乌斯登场，主角一路杀过森林，途中注意绝对要依靠森林的地形优势，如果不慎中了敌方HP降为1的魔法将会很危险。尤里乌斯凭借星级暗黑魔法的绝对强大，赛瑞斯是没有胜算的，即使第一回合用勇者之剑把其HP降到一半以下，接下来一回合主角也绝受不了雷神之锤和暗黑龙的任何一击，并且尤里乌斯的HP也会被巫师回复。正常情况下只有被尤里乌斯解决掉一个我方成员，两人才会退下。其实只要制压ミレトス城后，二人也会退下。但如何能靠近ミレトス城？尤里乌斯身上还带有移动力戒指。其实只要主角身上带移动力戒指的话，移动力正好比尤里乌斯多一格，站在如【图10_2】位置正好下个回合可以制压ミレトス城并且不与尤里乌斯作正面的对抗。



图10_1


图10_2



图10_3


图10_4

制压了ミレトス城后就遇到了一个非常困难的问题——如何救下司祭拿到圣剑并且制压ミアルフィ城。ミレトス城制压后ミアルフィ城放出大量部队，并且还有魔法师部队追击司祭。赛瑞斯正常情况下冲过桥的话，会被敌方包围。赛瑞斯此时的等级应该早就顶级了，但赛瑞斯的职业是领主骑士，其职业上限很低。赛瑞斯不管跑到哪个位置冲过去只有是送死【图10_3】，自身性命都难保更别说救司祭。主角的威胁来自三个方面，一个是桥对面的步兵混合部队，一个是后面的骑兵混合部队，最后就是追杀司祭的魔法师部队。经常出现的情况是，还没跑到魔法师那就以经被前面两支部队解决掉了，问题就是如何能躲掉混合步兵的围击。方法只有一个——用舞娘二移把主角推到最远处。请注意如果普通情况让主角第一回合就二移的话，主角仍然是逃脱不了包围攻击的，但如果主角先整顿一回合第二回合站好位置二移的话，主角最远能到达之处就是大部分步兵部队鞭长莫及的了。因为桥边的部队在没有目标的情况下是不会主动攻击的，所以可以让主角整顿一回合，让其一下子推到最远【图10_4】，这样主角就能以差不多30HP冲到司祭那，拿到圣剑后主角还怕谁？

アルウィス皇帝的能力超强，主角不注意的话会有危险。此时注意主角身上带齐力量戒指，技之戒指，速度戒指和魔防戒指再与其一拼。アルウィス有见切特技，所以还是安安稳稳地用圣剑来解决他……



终章 最后的圣战

温柔善良的雷神伊师塔在爱情和仇恨的压力下只能选择去战死沙场，尤里乌斯夫妇的爱情终于拉开了圣战的剧幕……

到最后一战了，注意将前面村庄收到的钱尽量转移到小偷或者主角恋人身上，方便主角在这章换道具。一开始【图11_1】，主角用最快的速度可以轻松制压エッダ城。制压后，ドズル城会放出大量斧骑，主城将魔法骑士传送到エッダ城把主角接回来，然后主角二移北上，在如图位置可以解决掉所以来犯斧骑。注意敌方BOSS持有星级斧，站在山坡上比较有优势。接下来的ドズル城，フリージ城都比较简单，制压ドズル城后向エッダ城方向的斧骑会消失。制压フリージ城时可以凭借主角带移动戒指的高机动性，绕过门口的防御直接制压【图11_2】。

フリージ城制压后伊师塔会带领强力部队袭来，伊师塔经过几章后，现在已经今非昔比，能力极高，凭借雷神之锤的星级武器的确非常强悍，飞马三姐妹的实力超强，而且都拿着大地之剑并且都有见切和必杀的特技，主角用圣剑都不能命中几次。如果硬碰硬，主角绝无胜算。此时我们要学习革命先烈们的战法，打游击。通过打了跑的战术基本能灭掉大部分











部队。但尤莉娅和伊师塔是要正面面对的。尤莉娅因为等级只有1，所以不用担心。但伊师塔却是很强的，雷神之锤的高命中率确实让人头疼。并且伊师塔的速度有40，回避率极高，主角如果用勇者之剑则必被攻击两次而丧命，用圣剑命中率也不高。笔者的打法是靠在恢复点与其周旋，注意务必让伊师塔站在下方那个地形-10%的位置，这样主角会好打一点。与伊师塔打之前要注意几点，首先在自己的人手不足的时候伊师塔会回主城搬救兵，所以要留点人不杀。另外不能让场上有可以使用恢复魔法的敌方人员存在，特别是尤莉娅，不然好不容易打倒伊师塔，成果就会被他们夺去。所以笔者在第九章时要提醒大家卸掉尤莉娅的杖。伊师塔的回避率高，一回合一次攻击，借助恢复可点将伊师塔解决。

制压ヴェルトマー城后就可以说得尤莉娅，让她去ヴェルトマー城就可以拿到最终兵器－星级光魔法。在面对巴哈拉帝都时，首先要解决护在バーハラ城旁的是十二名最强的黑暗战士，敌强我弱，主角同样要靠打游击逐个击破才能取胜。解决他们以后



就要面对尤里乌斯了。作为暗黑王子的尤里乌斯持有星级暗黑魔法，对除星级光外的所有武器攻击减半。正常打法下只有尤莉娅才是其克星。但本攻略规则是不应许任何除主角外其他人对敌伤害的，在这里的确遇到了一个很大的难题。（其实打到现在也不太可能依靠尤莉娅，尤莉娅的等级只有1，虽然有星级光，无奈等级太低已不太可能对尤里乌斯有什么威胁）现在的尤里乌斯比第11章时多了见



切，百人斩已经无用，最后还是只能靠圣剑来解决。现在来分析一下双方数据：尤里乌斯的物理防御是25，魔法防御是35，魔法伤害是55；赛瑞斯的魔法防御上限18，力的上限25，速度和技的上限是22。不加戒指的话赛瑞斯即使全部升到上限数值对尤里乌斯也基本不造成伤害。当然现在赛瑞斯当然要捆绑戒指，力、技、速度和魔防戒指绝对不可少(重复的戒指没用任何用处)。笔者的赛瑞斯没用乱数控制成长的话，最后的数值为：力25、技22、速20、魔防17。加上全部戒指和圣剑以后加成的数值为：伤害值60、技37、速35、魔防42。而运气这个数值的上限是30，控制得好可以加满，笔者为24。以笔者的数值与尤里乌斯正面对抗的话赛瑞斯的命中率为71%，每次命中可以对尤里乌斯产生5点伤害；尤里乌斯的命中率为64%，每次命中的话可以对赛瑞斯产生13点伤害，由于赛瑞斯攻速高于尤里乌斯，所以每回合赛瑞斯能战斗两次。但如果仅仅是这样，每一回合下来赛瑞斯全部命中的话也只能对尤里乌斯产生10点伤害，而尤里乌斯每回合由于地形的恢复就有15点HP，这样赛瑞斯仍然没有任何胜算。不过我们可以通过舞娘让赛瑞斯每回合出击两次【图11_3】，这样的话正常情况下赛瑞斯每回合能攻击4次，全部命中的话能有20点伤害。接下来就是考虑圣剑的使用次数问题，显然50次的使用次数基本只能持续战斗12个回合左右，即使12个回合中所有攻击都命中也最多能对尤里乌斯产生60点伤害(最后一回合的恢复不算的话就是75伤害)，这个仅仅是理想状态下的情况，实际操作显然不可能。但是最值得庆幸的是尤里乌斯有突击这个特技——即一定几率的延长战斗次数的特技。这个特技成为了赛瑞斯的救命稻草，经过笔者实践12个回合中只要尤里乌斯发动3～4次左右的突击特技，赛瑞斯即可获得每次附加攻击至少10HP的伤害，这样战胜尤里乌斯不再是神话。最后应该考虑的就是赛瑞斯HP的补给问题。笔者在之前所有的攻略都是没有让补给人员给过赛瑞斯任何补给的，本来笔者预想是让赛瑞斯发动圣剑附带的祈祷特技，想办法让赛瑞斯残余2HP，这样当前回合实际回避率=回避率+(11－当前HP)×10%(斗技场与黑暗魔法造成HP=1不算)，赛瑞斯基本不会被命中了。不过实际试验时未能有祈祷特技发动，笔者也是百思不得其解，最后只能放弃这个想法用人工补给了。虽然人工补给没有破坏本攻略规则，但用起来毕竟不爽。实际作战时如图，补给人员和舞娘一定控制在尤里乌斯的攻击范围以外，让赛瑞斯带上移动戒指就可以每回合往返两次。如此安排尤里乌斯的非圣光不可战胜的神话就被打破了。

后思：笔者经过好几天的苦战赛瑞斯才顺利解决尤里乌斯。实际运作中上面的打法成功的几率并不是100%，追究其原因一方面有运气的因素，而最重要的就是有关尤里乌斯突击的发动率的问题。突击特技的发动公式为：发动几率=(自身攻击速度-对手攻击速度+现有HP/2)%。正常情况下，尤里乌斯在40HP以下基本就不发动突击了。这样看来赛瑞斯的高攻速是影响尤里乌斯发动突击的主要原因，笔者推算在有补给的情况下，有意的在赛瑞斯成长时控制他的速度成长，顶级时控制在15左右并且不带速度戒指的情况下，尤里乌斯的突击发动几率会提高很多。即使主角回避率很低，但由于有充分补给，所以速度则不用再考虑，只要技、力升到上限即可了。笔者考虑的另外一个因素就是如何不用补给，经过笔者计算，理想情况下严格控制赛瑞斯成长，让其速度、运气、HP和魔防都升到上限时，尤里乌斯的最终命中率将只有54%，如果主角带上恢复戒指，每回合恢复7～9HP的话，主角完全可以靠自身能力支撑12个回合以上。当然这些考虑都是要提前在第6章就预先选择考虑好的……(以上为笔者最终战斗的几幅截图【图11_4】【图11_5】)



圣战结束了，但系谱将会永久流传……



永远的哆啦A梦

也许大多数喜欢“哆啦A梦”的朋友和这只蓝色快乐精灵的结缘与天之业云自己的经历差不多，在一个阳光明媚的午后，小时候的天之业云以两支大大泡泡糖为代价，从一个长得很像强夫的同学那里借来了两本漫画书，这是用来打发那位因为浓重苏北口音所以几乎没有人能听懂他上课的政治老师的课程的。很多年后的今年，当天之业云回想起那个小心谨慎的偷看漫画书的下午，嘴边不禁流露出一丝笑意，因为这只机器猫在那个下午闯入小学四年级学生野比大雄的生活的同时，也同样闯入了少年的天之业云生活，并伴随我至今，给我带来了十几年的快乐，或许作为一个漫画角色，他并不生活在现实之中，但他确实一直生活在我的内心世界，为我平凡的生活带来一点点不可思议、失意和受伤的时候带来希望和勇气、成功的快乐一起分享，或许对你，他也有同样的意义。

从1970年《哆啦A梦》在小学馆的学年志上开始连载算起，至今一共是35周年，也就是说，今年是他的35周岁生日，回想起2000年“哆啦A梦”30周年在日本本土、香港、台湾以及整个东南亚的隆重的庆祝活动，今年的庆祝活动也许会更加隆重。“哆啦A梦”的官方网站http://dora-world.com/ 已经开始筹备其漫画35周年，电影25周年的纪念活动，考虑到“哆啦A梦”在全球的影响力，这次纪念活动一定是相当隆重的，也许在另一个国家的一本游戏文化刊物上的这篇纪念文章与之相比并不起眼，但这中间却也同样满满的渗透了我们这些哆啦FANS和“哆啦A梦”的友谊和亲近。

文 天之业云

哆啦A梦之父——藤子不二雄的故事

“哆啦A梦”系列的作者其实是两个人——藤本弘先生与安孙子素雄先生，两个人的合作主要是在“哆啦A梦”短篇的连载时期，风格稍稍有些差异，安孙子素雄比较倾向于一些机智幽默的小故事，而藤本弘则更擅长于对于友情、亲情内容的拿捏上面，其中藤本弘先生是“哆啦A梦”主要创作者，在1987年两者分手之后，负责后来的“哆啦A梦”大长篇系列的主要创作活动，直到1996年因为肝衰竭以62岁遗憾的年龄告别所有的“哆啦A梦”爱好者。

藤本弘先生(藤子·F·不二雄)1933年12月1日生于日本富山县高冈市，另一位作者安孙子素雄先生(藤子不二雄·A)1934年3月10日生于富山县水见市，两者年龄仅仅相差3个月。小时候的藤本弘就读于高冈市立定冢(土旁加冢，下同)小学，小学五年级的时候结识了转校生安孙子素雄，出于对于漫画共同的爱好，两人很快就成为了挚友，并将这份友谊保持终生。小时候的两个人都酷爱冒险，他们时常和朋友到学校的后山寻幽探秘。虽然他们从未在现实世界中有过“奇遇”，但日后却在漫画的国度里，把梦想实践出来，哆啦A梦中许多故事场景，即是以学校后山为主。



1946年两者小学毕业后，藤本弘考入工艺专科学校电气科，安孙子素雄则升入高冈中学，但相同的爱好使得两者一直保持者亲密的联系。在接下来的一年中，发生了一件对两个人的一生有着重大影响的事，那就是日本的漫画之神手冢治虫的崛起。1947年，手冢治虫发表了一部在日本漫画史上具有划时代意义的作品——《新宝岛》，这部作品极大地震惊了藤本和安孙子二人，两人因此决心将毕生精力投入自己心爱的漫画事业。

一开始，他们一起绘制电影漫画，并且在藤本自制的反射式幻灯机上放映，给附近的小朋友看，受到大家的欢迎，并合作制作漫画同人志《ring》。在有了一定的经验积累之后，他们开始用自己的名字为笔名尝试向《少年漫画》、《北日本新闻》、《富山新闻》等杂志投稿，取得了非常不错的成绩，他们共同创作的首部连环漫画《天使阿玉》被《小学生每日新闻》采用，连载了10期，这对于他们当时仅仅十七八岁的年龄来说，这已经是不小的成就了。1952年左右两人中学毕业后，18岁的藤本弘到宝冢专程拜访手冢治虫先生，看到手冢治虫的七百张漫画原稿后内心受到冲击，虽然他随即在津田制果公司谋到一份工作，但上班三天后就辞职，开始专心创作漫画。安孙子则在富山新闻社担任学艺部的后勤工作，业余时间搞漫画，第二年也退出了富山新闻社，专心投入漫画创作。此后他们逐渐开始意识到高冈这种小地方并不利于自己漫画事业的发展，出于共同的理想——创作出真正的漫画，两个人在1954年一起来到了当时日本漫画事业的中心漫画之都——东京，并投身手冢治虫门下学艺，这一学就是十年时光。当时的物质环境非常艰苦，开始时候的收入非常不稳定，他们只能寄居在安孙子的亲戚家里，并和寺田广夫、阪本三郎、永田竹丸、森安直屋等人结成第一次新漫画党。半年后在手冢治虫搬离漫画圣地常盘庄的14号室后由他进住，1955年22岁，第一次新漫画党解散。而第二次新漫画党由寺田广夫、角田次郎、铃木伸一、石之森章太郎、赤冢不二夫、藤本弘等结成。常盘庄可谓后来日本漫画业的风水宝地，因为手冢治虫曾经的入住逐渐聚集了一群未来漫画家，他们互相切磋，希望成为一流漫画家。1959年由于小学馆的《周日少年周刊》和讲谈社的《少年杂志周刊》相继创刊之后。从此，常盘庄的漫画家成了这两本周刊的主干。他们的漫画作品引导流行，主宰日本漫画潮流至今。在没有丰富物质的情况下，这群对漫画充满热诚的年轻人一边吃苦，一边互勉，最终都在漫画领域成就了各自的事业，并成为日本漫画业最初的中坚力量，这段日本漫画传奇似的发展经历，成为日本



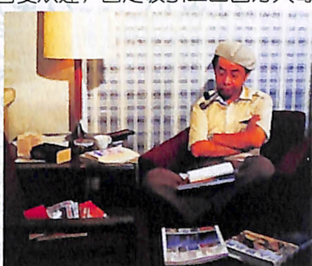
▲这是藤子老师高中时代制作的反射幻灯机，并引此为荣。

漫画史上的一代佳话。

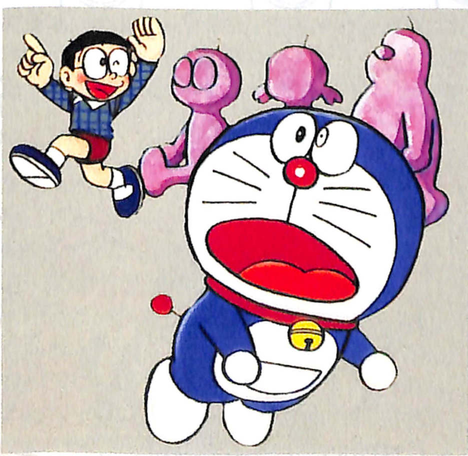
1963年在两人31岁左右，创建了“零制作室”(STUDIO ZERO)，准备在卡通影片上大展身手，主要成员有铃木伸一、石之森太郎、角田次郎、藤本弘、安孙子素雄、角田喜代一，后来，赤冢不二夫也加入到里面，这些人现在在卡通和漫画领域都有着很高的成绩。工作室第一次成功的业务是《小飞侠》第34集《ミドロが沼》的原画设定工作，同时又成立了杂志部，事业开始蒸蒸日上，之后参加手冢治虫的《铁臂阿童木》电视卡通的制作。1964年，漫画《怪物Q太郎》开始在杂志《少年SUNDAY》，获得巨大的成功，第二年8月，动画版《怪物Q太郎》电视首播。《怪物Q太郎》是奠定藤子不二雄在日本漫画界地位的作品，原本是安孙子素雄的创意，整体风格走得是幽默机智的路线，后来藤本弘也参与进来，在原本安孙子素雄风格的基础上糅入自己的特色，这部作品真正奠定他俩在日本漫画界的地位，从此藤本弘与安孙子素雄成了日本漫画界的大师级人物。

但随着两者年龄的增长，漫画的风格开始逐渐偏移，他俩都觉得自己到了了解国家大事的年纪，所以开始把主要精力放在了青年漫画的创作上面。1969至1971年间，两者极力创作青年漫画，创作的少年漫画并不多(虽然“哆啦A梦”是在1970年这个时期诞生的，可以说是他们这个时期惟一成功的作品)，但在意识上，却并未将少年漫画与青年漫画明显地加以区分。这个阶段，他们使用手冢不二雄为笔名进行创作，以表示对自己恩师的崇敬之心。但也许两者的风格并不太适合相对较严肃的青年漫画的创作，他们开始意识到无法将自己对于漫画的信念准确地传达给读者，空虚的感觉不断涌上心头，经过一番深刻的自我剖析和思想斗争后，他们还是选择回到了少年漫画的老路上面，从此“哆啦A梦”诞生并被打造成日本漫画业的一代经典。

漫画版《哆啦A梦》自1970年起在小学馆的《小学1年生～4年生》杂志上连载，原先只打算画短期连载，所以1971年3月号《小学3年生》就打出《再见哆啦A梦》的最终回。读者大量投书到出版社反对《哆啦A梦》停止连载。于是便继续画下去并且也扩大在《小学1、5、6年生》连载阵容。读者群遍及7～12岁，连中学生、大学生、社会人士、父母也爱上了这个充满神奇四次元道具变化的机器猫。因为漫画连载工作量增大，无法一心两用只好将“零制作室”解散了。1973年，《哆啦A梦》获得日本漫画家协会优秀赏，同年《哆啦A梦》推出电视版卡通剧集，但与漫画的受欢迎程度相比并不算成功。直到1979年由东映动画制作的卡通剧集才获得热烈回响。每月十分钟带状节目播了三年，1981年电视卡通才改成每周一次三十分钟版，一直放映至今已近20年。1980年3月《哆啦A梦》的第一部OVA《哆啦A梦——大雄的恐龙》上映，这是在原作的短篇故事基础上对情节进行增删和整理完成的，因为原作本身都是由篇幅较短的小故事组成，整理出长篇故事是为了OVA电影版的需要。《哆啦A梦》的OVA电影版出乎意料的获得巨大的成功，320万人涌入戏院捧场，卖座15.6亿日元。从此，《哆啦A梦》开始往长篇电影发展方向发展，漫画也开始以大长篇的创作为主，此后，OVA版《哆啦A梦》基本上以每年一部的速度推出，几乎部部皆受欢迎，固定吸引三四百万人每年到电影院支持《哆啦A梦》。自1974年《哆啦A梦》的漫画单行本开始发行，1977年突破500万本；1980年破3000万本记录；1984年达到5000万本新高；1988年又达到6500万本销量；1991年又冲向了8000万本惊人大关！而《哆啦A梦》有超过800家以上授权周边厂商的商品量，胜过手冢治虫漫画名作《铁臂阿童木》300多家厂商的周边商品量。



▲1979年藤本老师创作哆啦A梦电影。



但到了1987年，在两位藤子不二雄事业达到巅峰的时期，《哆啦A梦》却遭遇到了他俩的分手。世界上的事总是有着太多的相似，很多一起白手起家的合作伙伴，在事业上取得巨大的成功之后大都会选择分手这条路，因为很多人能够患难与共，但不见得能共享成功，成功的归属感使得成功这件事带有强烈的个人性质，之前曾介绍过的《龙与地下城》的历史中，两位首创者Gary Gygax和Dave Arneson在《龙与地下城》获得巨大的成功后选择的道路也是分手，很不幸的是，《哆啦A梦》也是如此。两人分手的事最初是由安孙子素雄突然宣布的，理由是想去画自己喜欢的画。(很有趣，《FF》的音乐制作离开SE的时候也是这个理由——去做自己喜欢的音乐)其实我们仔细分析两位藤子先生的作品时可以了解到，实际上两个人的风格和喜好是有出入的，怎么说呢，在《哆啦A梦》的发展的初期，两个人的不同特点分别为《哆啦A梦》带来了不同的特色，让《哆啦A梦》的风格得以满足不同欣赏要求的读者，但一旦



获得巨大成功之后，那么两者都会更希望自己的作品向自己喜欢的方向发展，这个时候，以前在艺术理念上不得不做的让步和妥协就会成为两者共同的羁绊这就是大多数艺术上的合作者最终走向分手的主要原因。他们分手之前有一段时间，对于二人不同兴趣的漫画，虽然还是笔名共用(都是叫“藤子不二雄”)，但已经各有各画，最终走向分手也是在情理之中。不过，分手并不表示他们不再是朋友。

“我和他自小学五年级开始认识的，已经历过了五十年并肩前进的日子。他是一个天才漫画家。由于我们的作风不一样，因此共同创作的，只有初期的作品，如《怪物Q太郎》。后来大家都要画自己喜欢的画，所以才决定解散。”安孙子素雄先生这样说。

在两人分手之后，他们仍然继续使用藤子不二雄这个给他们带来荣誉的共同笔名，只是用姓氏的英文首字母加以区分：藤本弘用的是藤子不二雄F，安孙子素雄则用的是藤子不二雄·A。藤本弘的笔名藤子不二雄F其实只是用了很短的一段时间，1989年2月，在《哆啦A梦》的大长篇《大雄的日本诞生》第六回连载中突然变更为藤子·F·不二雄。原因是藤本的友人石森章太郎先生建议藤本弘将笔名改为“藤子·F·不二雄(Fujiko F Fujio)”，之后藤本便改用了这个名字作为笔名，并于1994年荣获漫画家协会文部大臣赏，而安孙子素雄则一直以藤子不二雄·A为笔名到现在。

在两人分手之后，藤本弘(藤子·F·不二雄)接手了《哆啦A梦》系列的主要创作，包括自《哆啦A梦——大雄与龙骑士》起的大多数的大长篇以及《藤子·F·不二雄SF短篇集》。安孙子素雄(藤子不二雄·A)之后则创作了《怪物君》、《忍者哈特利君》等多部作品，但均未达到以前的杰作《哆啦A梦》的高度，而基本上退出“《哆啦A



梦》系列”的创作也使得他的个人人气逐渐开始淡化，时值至今，当人们谈起《哆啦A梦》时，主要想到的是藤本弘(藤子·F·不二雄)而很少提及安孙子素雄(藤子不二雄·A)了。

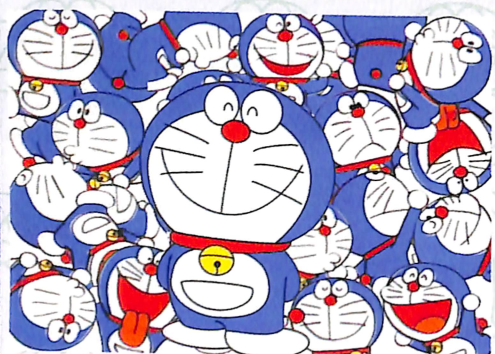
1996年9月23日，日本当代最著名的漫画家之一，被称为“哆啦A梦之父”的藤子·F·不二雄在绘画电影放映的影画原作《哆啦A梦大长篇——上链都市历险记》的执笔途中，突然失去意识昏倒，一直没有醒来，终年62岁。日本的动漫行业，一直是一个极其耗费个人精力的行业，倒在工作台上的动漫名家并非仅仅只有藤子·F·不二雄一人，漫画之神手冢治虫的最后时刻，仍是在书桌旁赶稿，享年61岁，而石森章太郎也于60岁早早的因病谢世。还有宫崎峻作画的时候画断了手臂，在我们在享受这些漫画为我们带来的欢笑的同时，也不能忘记漫画家在这背后付出的巨大牺牲。藤本弘由于长期劳心致力于漫画，以致罹患肝病，但他仍然坚持继续他的漫画人生，始终没有放下自己手中的画笔，“哆啦A梦族(哆啦A梦一族)”这个全新的系列就是在这个时期诞生，并成为藤本弘先生宝贵的遗产之一。先生过世后，他的弟子田中道明和三谷幸广开始继续延续着“哆啦A梦”的生命，虽然水平和藤本弘、安孙子素雄时代不可同日而语，但所幸“哆啦A梦”并没有随先生的离去而一起消失，随着两个新人水平的逐渐积累，也许会有新的突破。“哆啦A梦”永远年青，永远充满欢笑和活力，相信不管再过多久，大雄仍然是永远的国小4年级学生，哆啦A梦仍会继续护卫着大雄，也会继续陪伴孩童编织美梦。

安孙子素雄先生非常怀念当年的知己朋友。“他(藤子·F·不二雄先生)是个传统的漫画家，也是个天才。因为我认识了他，我才会成为漫画家。”安孙子素雄先生这样形容他昔日的老拍档。

先生的葬礼于1996年9月29日在东京都台东区的宽永寺举行，在一大堆哆啦A梦、Q太郎、超人的玩偶和图画中，微笑着与大家告别。



哆啦A梦的前世今生



我们在上文介绍藤子不二雄生平的时候提到，“哆啦A梦”诞生于1970年，而此时的两位藤子不二雄都醉心于青年漫画，少年漫画方面有所荒废，只有“哆啦A梦”是他们这个时期惟一创作的一部少年漫画，并成为了他们最终转换方向的契机，当然思想转换的过程不是一件自然而然的事，这需要深刻的自我剖析和反省，以下是藤子·F·不二雄对于这段思想转变历史时回顾。

“在1969至1971年间，我们创作的少年漫画并不多，主要的原因是：我们将目标放在青年漫画上。在年龄上，我们已经到了明了世界大事的时候；同时，我们发现，我们似乎已经无法创作出更理想的少年漫画题材了。再者，自己的兴趣也较能在青年刊物上获得充分发挥的机会。因此，在这段期间，我们极力创作青年漫画，虽然如此，在意识上，我们并未将少年漫画与青年漫画明显地加以区分。”

“在创作青年漫画的同时，我们在少年刊物上所发表的作品中，以《哆啦A梦》留给读者较深的印象。有一段时间，在少年漫画的领域上，我们完全没有任何作品；同时，随着年龄的增长，少年漫画迷逐渐减少了。虽然，我们忙碌与发表青年漫画，但是内心的空虚感，却不时的涌上心头。”

“我们坚信：一位在某个领域内表现杰出的漫画家，必定也能够将这种信念传达给他的读者，尽管我们汲汲与青年漫画的创作，可是我们却发现我们无法将这种信念确实地传达给读者。而在少年漫画的领域上则不然，我们和少年们有着极为紧密的关系，这是一种和创作青年漫画时，完全不同的感受。”

“经过几次的磋商与考虑，我们觉得：最理想的，还是应该回到少年漫画的领域。我们了解自己真正的兴趣仍然是少年漫画，尽管青年漫画中有许多少年漫画上所没有的乐趣。假如，在那段期间，我们没有创作《哆啦A梦》的话，或许自那时起，我们就会进入青年漫画的领域，而成为青年漫画家了。”

正是有了这次思想上的转变，《哆啦A梦》才正式诞生，并成为日本少年漫画的经典作品。

“哆啦A梦”的诞生过程也相当的有趣，“哆啦A梦”漫画是先有的新片预告，后有的漫画，因为1969年《小学馆》杂志在向藤子·F·不二雄约稿之后，先在自己的杂志上刊登了新漫画广告，而且还明确指出是关于一个从书桌的抽屉里来到现代的一个神秘人物的故事。所以并没有充足的时间让藤子·F·不二雄深思熟虑去创作这个作品，为此藤子老师可是伤透了脑筋，直到截稿的前一天还是毫无头绪。他日思夜想，想着想着就睡着了。一觉醒来，到了截稿日期。“啊！这下死定了！！”藤子老师一边想着，一边下楼，却不小心踢到了女儿的不倒翁，一时间所有的灵感如决堤的洪水一涌而出。把猫的乖巧、可爱的形象和不倒翁坚韧、永不服输的性格揉合到一起，创作出了现在这个脑袋圆圆、身体胖胖的机器人——哆啦A梦。这就是“哆啦A梦”诞生的秘闻，很有趣吧。这件事，曾经被画成漫画刊登在1978年的少年周刊上，后被收录进1980年出版的《哆啦A梦》漫画中。

当然，在原作故事中，“哆啦A梦”的诞生是另外的一个版本。

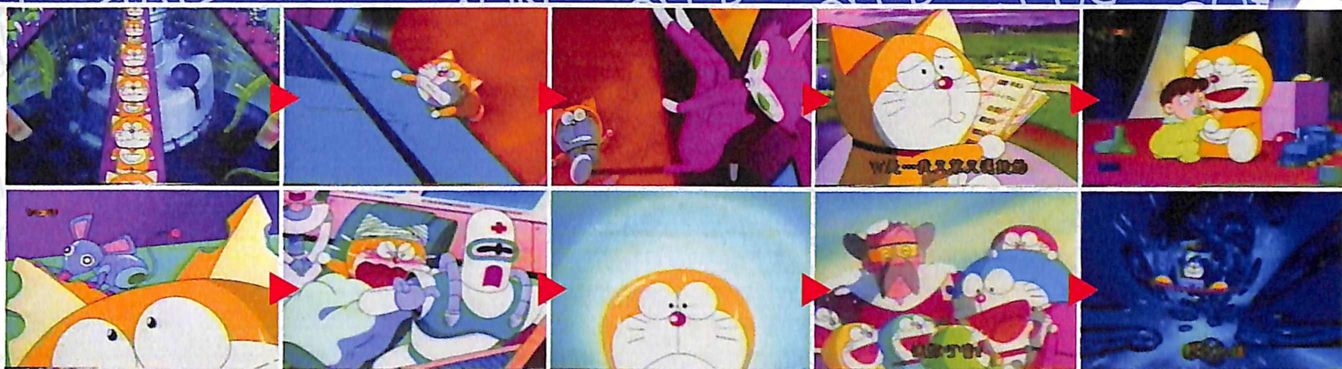
2112年9月3日：在未来的机器猫工厂，“哆啦A梦”被生产了出来，原本是橙色有耳朵的机器猫。机器猫工厂生产机器猫的目的是为了训练后会卖给人类当宠物或仆人。但由于生产时出了问题，所以“哆啦A梦”变成次品，原本他将被送往垃圾场——机器人大熔炉，所幸在生死攸关的危机关头被女机器猫亚美救下，并成为情侣。由于是残次品，所以很笨，经常受人欺负，但胃口却比一般人要好。

2115年1月19日：在机器人展览馆，“哆啦A梦”虽然出尽洋相，但还是被大雄的孙子的孙子，婴儿时期的世修选中，当了世修的保姆，“哆啦A梦”终于过上了一段快乐而难忘的生活。

2122年8月30日：在午睡中不小心被老鼠咬了耳朵，而做手术的时候苍蝇飞过，医生打了个大喷嚏，按错了钮。结果——他的“和尚头”连亚美都嘲笑，伤心的“哆啦A梦”哭了三天三夜，泪水把身上的颜色全冲掉了，身体变成了蓝色。尽管如此，世修还是一样喜欢“哆啦A梦”，这让“哆啦A梦”备受感动。后来，他糊里糊涂地替时空警察捉



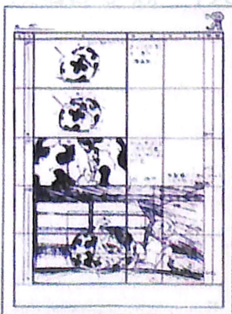
哆啦A梦的诞生



到了贼，终于找回了自我。为了让世修过上幸福的日子，"哆啦A梦"决定返回20世纪，去帮助世修那头脑很笨的祖先大雄，作为对主人的答谢，灿烂的故事由此展开。

"哆啦A梦"的OVA电影化的计划诞生于于1979年，对"《哆啦A梦》系列"来说，OVA电影化是推进其影响力的至关重要的一步，不仅诞生了电影版的"哆啦A梦"，也改变了后来的漫画版"哆啦A梦"的制作方向，而其中的创作过程同样充满着艰辛。

从1970年"哆啦A梦"诞生算起，到1979年，已经成为一个非常受欢迎的漫画连载作品，不仅小孩子爱看、大人同样爱不释手。1977年小学馆的一本名为《快乐龙》的杂志创刊，首部连载的漫画就是《哆啦A梦》，这对"哆啦A梦"的影视化起到了很大的推动作用。在这样的大环境下，1979年4月东映动画在1973年起开播的卡通版"哆啦A梦"的基础上重新制作，"哆啦A梦"正式被搬上了银幕。这个在日本已经是家喻户晓的蓝色小猫又一次在东瀛引起了轩然大波，随着动画片的播放，人们对"哆啦A梦"电影化的呼声越来越强烈。可是"哆啦A梦"一直是以十几分钟的动画短片形式出现的，要是把这种短片剪辑成电影又过于牵强，谁也没有仔细考虑过要以怎样的形式把"哆啦A梦"搬上银幕。当时负责制作"哆啦A梦"动画片的Shin－ei动画(Shin－ei Corporation)公司的制作人——楠部三吉郎(现任社长)提出，希望能由藤子先生量身定做一个适合"哆啦A梦"的电影版本。就在此时，有读者来信说："藤子老师，我想看到《大雄的恐龙》的续集。"当这一想法被传达给藤子先生时，他欣然同意了。于是，这一年的夏天，藤子·F·不二雄把自己关在东京日比谷帝国酒店里。上午，他奔走于附近的各大影院。下午，把自己关在房间里和原稿纸两两相望，就这样《大雄的恐龙》的电影版脚本在先生的努力下一气呵成了。其实对于藤本先生来说，制作电影是很早以前就有的梦想了，童年时代就被电影的魅力深深吸引，成为电影"哆啦A梦"的原作者是多年来的心愿。《大雄的恐龙》的第一稿手绘动画是130页的大作，经过仔细的推敲，交给制作方的稿子已经是第四稿了。距正式对外公开共用了6个月的时间，制作期间很短，可是制作人员们并没有因此而乱了阵脚，每个人都有条不紊并且是紧锣密鼓地进行着。每个人都感觉到1979年是特殊的一年，这年的夏天也异常的闷热，最后，一部不朽的名作终于诞生了。



▲《大雄的恐龙》的电影设定原稿。

1980年3月15日《哆啦A梦——大雄的恐龙》首映。热心的"哆啦A梦"迷们在公映的电影院门口排起了长龙。从大幅的宣传板和孩子们的欢欣雀跃的神情可见"哆啦A梦"的魅力势不可挡。在电影院门口设立的宣传板上写着："3月16日(首映式第二天)上午九点半著名歌星大山のぶ代、插画师松本零士和哆啦A梦(真人玩偶)将在公映现场和大家见面。"



当天，公映影院门口早早的排起了长龙，家长们带着孩子，记者们拿着相机，只为了共同见证"哆啦A梦"走上银幕的一天——大人们是激动的，他们中的许多人是在"哆啦A梦"的陪伴下成长起来的；孩子们是激动的，他们和父母有共同的偶像，而且在这一天——1980年3月15日，可爱的蓝色的胖胖小猫——"哆啦A梦"将在宽宽的银幕向他们展示它的神奇口袋……。

"哆啦A梦"身上仍然有许多大家都比较感兴趣的话题，比如他的名字的由来则有好几个版本，第一个解释是Dora是豆沙饼，因为豆沙饼的日文是Dorayaki。第二个解释是Dora是野猫，因为野猫的日文是Doraneko。这种说法来自《藤子·F·不二雄的世界》是藤子先生自己的解释，且图文并茂，可信度较高。emon也许是"卫门"二字，因为"卫门"的写法确实是emon。

在"哆啦A梦"的资料设定中，有一个很有趣的地方，有趣在哪里呢，就在下面。

身高：129.3cm
体重：129.3kg
胸围：129.3cm
功率：129.3h(马力)
弹跳力(遇到老鼠时)：129.3cm
速度(遇到老鼠时)：129.3km/h

发现了没有，"哆啦A梦"和129.3这个数字有缘，为什么呢，藤本先生在他的自传中这样解释，129.3是日本小学四年级学生的平均身高。但为何要选择四年级学生的平均身高呢？那是因为"哆啦A梦"的第一回是连载于日本小学馆的漫画杂志《小学四年级》里，所以这就是选择四年级学生的平均身高的原因了。

而对于"哆啦A梦"为什么被设计成蓝色作者则是这样解释的："教育学习杂志的读者群皆为低年级小朋友，因此封面底色大多采用黄色，而标题字体也以采用红色为多。去除红色、黄色，只剩蓝色可用，因此，"哆啦A梦"就变成蓝色的了。"这样，在一片红色的杂志中，"哆啦A梦"愈发显得醒目。这种设定角色颜色的简洁明快的风格，开创了彩色漫画的先河。

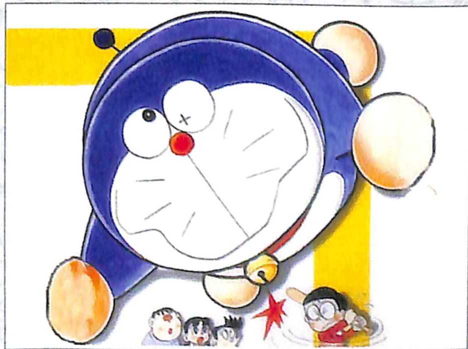
关于"哆啦A梦"的另外一个比较热门的话题是"哆啦A梦"的结局，由于"哆啦A梦"的创作时间跨度非常大，所以在不同的历史时期，藤子不二雄先生共创作了3个结局。而世界各地的读者们又虚构了许多他们心中的结局，完美或遗憾。所以"哆啦A梦"一说，一直是个众说纷纭的话题。

正版结局一：

因为未来人跑来现代观光，造成现代人的困扰，所以未来政府制定法律禁止时光旅行，所以"哆啦A梦"不得不回去。——本结局刊登在《小学四年级》昭和46年(1971)3月号

正版结局二：

大雄的孙子觉得如果"哆啦A梦"一直在大雄身边，大雄将会变成凡事依赖别人的人，所以要"哆啦A梦"回未来。于是"哆啦A梦"就装病，但是



看到大雄真诚担心的表情，“哆啦A梦”就向大雄说他真正要回未来的原因，大雄说他也是这么想，于是要“哆啦A梦”放心回未来。从此大雄努力向上，“哆啦A梦”天天用时光电视看大雄努力的样子。——本结局刊登在《小学四年级》昭和47年(1972)3月号

正版结局三：

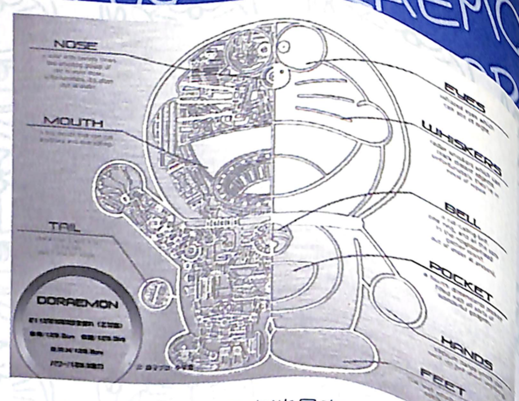
“哆啦A梦”决定要回到未来，但又怕大雄被欺负、没人照顾，大雄看到“哆啦A梦”担心的样子，暗自决定要好好照顾自己，即使和别人打架，也要咬紧牙根打败对方，不要事事依赖“哆啦A梦”的法宝制胜，终于让“哆啦A梦”放心地回到未来。——本结局收录在萤火虫comics版第六卷。题名《再会了！哆啦A梦》。本篇广为人知，很感人。昭和49年(1974)3月号



关于三个正版结局的解释：

第一个结局是因为日本是4月开学，读完3月的《小学4年级》之后，就要看4月号的小学5年级了，而当时小学五年级并没有连载“哆啦A梦”，所以这篇算是对小学4年级学生的告别。隔年(昭和47年)以同样理由画了结局2，同时这个结局也成为日本电视台昭和48年放映的“哆啦A梦”最后一集的脚本。而第三个结局《再会了！哆啦A梦》则是出现在昭和49年的《小学3年级》3月号上，当时由于日本电视台的《哆啦A梦》没人气，以及藤子自己在小学1～4年志上的新连载，真的打算把“哆啦A梦”完结掉，但是后来由于他自己对《哆啦A梦》的热爱，在当年的《小学4年级》4月号又画了《哆啦A梦归来》。

读者们自己虚构的结局中，要数大雄的立志结局最为感人，所以只挑这个介绍一下：



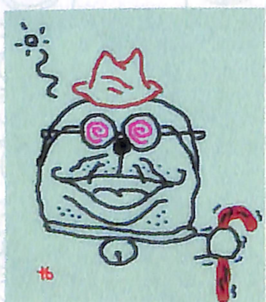
“哆啦A梦”的后备电池是在他的耳朵里。由于耳朵被咬掉了，所以便没有后备电池。时间一年又一年的过去，“哆啦A梦”的电池快用完了。大雄必须作出困难的选择：要是帮“哆啦A梦”换电池，但“哆啦A梦”将丧失所有记忆。后来，大雄决定自力更生，试图修复。多年后，大雄学有所成，终于修好了“哆啦A梦”，当他按下开关那一刹那，“哆啦A梦”缓缓地说：“大雄，我等你很久了。”这是有史以来最温馨的结局。（个人认为这是“哆啦A梦”的最佳结局）

哆啦A梦——商业社会的神话

“哆啦A梦”自1969年底起在小学馆学年杂志上开始刊登连载。目前主要是在发行数为200万册的《月刊KoroKoro》上刊登，此外还有《小学1年生》等6种出学年杂志。单行本方面已经由小学馆出版了1～45集，目前都已上市，其累计发行数量达到了1亿5000万册。

今年是“哆啦A梦”电影公映25周年，自从1980年第一部电影公映以来，每年春季都会有一部新的“哆啦A梦”电影面世。算到2004年3月份左右公映的《大雄猫狗时空传》为止已经有25部作品。每年，“哆啦A梦”的电影都会在日本全国300多家电影院上映，并吸引200万人次以上的观众，而且自1996年开始，每年同一时间为配合电影上映，日本全国都会举办特别活动。目前，《大雄猫狗时空传》已经创下了该系列电影票房收入连续两年的增长历史，达到30亿日元以上。而这部“哆啦A梦”OVA电影版也是老一代“哆啦A梦”电影版的制作班子和声优的最有一部作品，因为这些实现“哆啦A梦”鲜活生命的人目前已经力不从心，特别是“哆啦A梦”的声优们已经配音配了26年，也就是说，他们的资历已经非常非常深了……声优们的年龄如下：

哆啦A梦	68岁
大雄	69岁
静香	66岁
胖虎	70岁
小夫	69岁



所以，对于这些为“哆啦A梦”奉献了26年的爷爷奶奶来说，确实应该好好休息了，而且，朝日电视台还打算称此机会更换新的导演与编剧，并将原来的卡通从新剪辑和配音制成制作成Hi-Vision版本。当然，如此大规模的更替当然会引发FANS的抵触情绪，不过我们也应该确实体谅一下这些老人们的苦衷，何况，70多岁的声优也确实与小学4年级的小学生形象相去甚远，我们只能寄希望于新来的声优可以演绎原汁原味的“哆啦A梦”。左下这张是今年“哆啦A梦”宣布更换声优时候，为了安抚民心发布的一张“哆啦A梦”的玩笑图，画的是老态龙钟的“哆啦A梦”拄着拐棍的形象，希望看到这个的朋友也能理解声优更替的无奈。


▲第100首《哆啦A梦》歌曲的演唱者——岛谷瞳。

正因为今年将大规模地更换“哆啦A梦”的声优和制作班子，所以，今年将是电影版“哆啦A梦”惟一停掉的一年。(T_T我想看新作啊)不过在这篇文章的写作过程中，笔者很意外的听到了“哆啦A梦”2006年新作的好消息，2月15号发售的《コロコロコミック》3月号上面发表了“哆啦A梦”2006年新作的详细计划，这将是“哆啦A梦”制作人员和声优大规模换血之后的第一部作品——新“哆啦A梦”第一弹《大雄与恐龙2006》，从标题上看，应该是第一部“哆啦A梦”的重制版，作为“哆啦A梦”承上启后的一个衔接，但天之业云更希望，能有更多新的内容在里面。

而自“哆啦A梦”1980年电影化之后，漫画的创作重心转为大长篇创作，基本上与电影版同步发行，目前已出版的一共是25集，非常的受欢迎。另外还有文库版漫画按照主题分成不同的14卷。以及电影原作文库版17种，介绍哆啦A梦相关商品的图书《哆啦A书》等也在发行中。另外，在藤子·F·不二雄先生的晚年创作的外传性质的漫画《哆啦一族》也相当的受欢迎，目前也已经成系列出版。

除了“哆啦A梦”的漫画版之外，还出版了许多以“哆啦A梦”为主角的学习用图书(日本的孩子真幸福)，有“哆啦A梦”出场并解说各种难题的《日本人物史》总共12卷、《不可思议的探险系列》总共15卷、《算术趣味攻略》总共8卷、《作业解决系列》总共4卷、《第一部地图图鉴》总共6卷等很多种类。

电视版卡通自1979年开始在朝日电视系列中播放至今。每周五19点到19点30分档播出。到



2003年春天已经迎来了25周年纪念。另外除通常播放的电视节目以外，每年的元旦、春、夏、秋季末以及年末都会播放特别节目。普通节目和特别节目的收视率都可以达到12%左右。电影录像总共出版24部，电视系列录像总共30部。此外还有相关教育录像。

1997年在更是在三越美术馆召开了首次以《梦想无限，藤子·F·不二雄的世界》为名的美术展。这一展出后来也接连在世界各地召开。2002年开始，看着"哆啦A梦"长大的大约30名艺术家以"哆啦A梦"为主题制作了很多绘画、照片、图片和平面设计，并在大阪三得利音乐厅进行了展出。这一展出动员了30万人前来观看，创下了美术展历史上的记录。该展出后来还在日本各地的其他美术馆展出。

另外以"哆啦A梦"为主题的儿童玩具、食品到PHS手机近千种关联商品大量上市。近出现"哆啦A梦"受众年龄层向成年人扩大的倾向。因此相关商品的种类也得到了拓展。

1988年《机器猫》被做成大型热气球"哆啦巴鲁号"开始飞行。1994年" 机器猫号太阳能车" 参加3000公里冒险。藤子·F·不二雄的故乡日本高冈市"机器猫散步道"开幕、"机器猫广场"也启用。同年"机器猫教育支援基金"在越南设立。

除日本之外，"哆啦A梦"的相关推广业务也拓展到了中国大陆、台湾、香港、菲律宾、泰国、马来西亚、新加坡、印尼、意大利和西班牙。

作为"哆啦A梦"产业链上重要的一环，游戏版"哆啦A梦"一直也同样是带来巨大收益的文化产品，早在FC时代，"哆啦A梦"就有游戏版本推出，20多年的岁月中，"哆啦A梦"的游戏版本一直在持续不断的推出，几乎遍及了所有的游戏平台，下表为各个平台上的"哆啦A梦"游戏，不知你玩过多少呢？



机种	游戏名称
FC	哆啦A梦
	哆啦A梦 亿万僵尸的逆袭
PCE	哆啦A梦 迷宫大作战
	哆啦A梦 大雄的阿拉伯之夜
	哆啦A梦 大雄的阿拉伯之夜(CD-ROM版)
GB	哆啦A梦 秘密道具大对决！！
	哆啦A梦2 动物行星传说
	哆啦A梦的studyboy(1)小学汉字
	哆啦A梦的studyboy(2)小一算术
	哆啦A梦的studyboy(3)掌握九九乘法表
	哆啦A梦的studyboy(4)小儿国语 上
	哆啦A梦的studyboy(5) 小二算数
	哆啦A梦的studyboy(6)汉字学习掌握1006
	哆啦A梦卡片游戏
	哆啦A梦卡片游戏2
	哆啦A梦 大雄与宝利基迷宫
	哆啦A梦的回忆 大雄的幻想大冒险
	哆啦A梦的问答游戏
	哆啦A梦的studyboy 九九乘法
	哆啦A梦的studyboy 汉字学习游戏
	哆啦A梦 你和宠物的故事
GBA	哆啦A梦 绿色行星心跳大救出
SFC	哆啦A梦 大雄与妖精之国
	哆啦A梦2 玩具国度大冒险
	哆啦A梦3 大雄与时之宝石
	哆啦A梦4 大雄与月之王国
MD	哆啦A梦 梦大盗与哆啦七兄弟
GG	哆啦A梦 诺拉副官的野望
	哆啦A梦 火热火热的口袋天堂
3DO	哆啦A梦 友情传说
SS	哆啦A梦 大雄与复活之星
DC	我是哆啦A梦
PS	哆啦A梦 大雄与复活之星
	哆啦A梦2 SOS！童话之国
	哆啦A梦3 魔界的迷宫
	哆啦A梦 大雄与复活之星(复刻版)
	哆啦A梦2 SOS！童话之国(复刻版)
N64	哆啦A梦 大雄与三颗精灵石
	哆啦A梦2 大雄与光之神殿
	哆啦A梦3 大雄之城SOS！
ARC	哆啦A梦



"哆啦A梦"对中国观众来说并不陌生，漫画连载版"哆啦A梦"早在20世纪80年代末期就被青年文艺出版社引入中国，由于漫画本身有着比较强的寓教于乐性质，所以，大人小孩都比较喜欢。1991年左右，中央电视台开始播出电视卡通版"哆啦A梦"，也留下了较好的口碑。

而十多年之后，这只曾被亿万中国人所熟悉的蓝色小猫，又被亚洲动漫航母——国际影业(中国)有限公司从新包装之后带回了中国。

国际影业计划将原有的动画片全新编辑和配音、主题曲经由香港著名歌星陈慧琳用普通话配唱之后重新进入中国市场。另外，根据其作者——日本著名漫画家藤子·F·不二雄的遗愿，机器猫的名字将由原来各地不同的"叮当"、"机器猫"等统一更改为音译名"哆啦A梦"。2004年春节时期，该公司与肯德基快餐店合作举办的"神奇录音哆啦A梦"活动使肯德基的部分套餐在春节期间的销量不断攀升，这是"哆啦A梦"重新包装进入中国之后在商业上第一次成功案例。

国际影业有限公司总裁近藤宏先生对于"《哆啦A梦》系列"电影一直未能正式引进到中国大银幕上，深表遗憾，不过今年随着国际影业和上海电影制片厂的合作，中国观众在银幕上开心约会"哆啦A梦"将不再遥远。

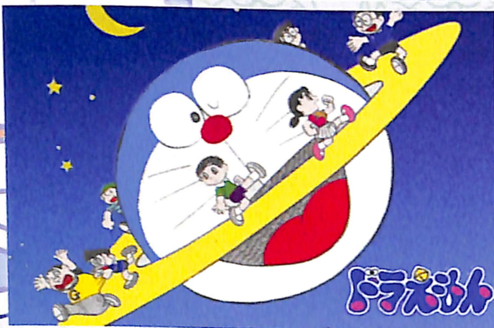
相信不久的将来，中国的观众将和日本的观众一样，在第一时间享受到"哆啦A梦"的产品。

永远的蓝色精灵

"哆啦A梦"到底为我们带来了什么，为什么我们如此喜爱他？ 为什么他能历经35年长生不衰，永远蹦蹦跳跳的生活在我们的心灵深处？

天之业云认为，我们如此喜欢这只蓝色精灵的原因是——他在恰当的时候给我们带来了最最需要的东西。

首先，"哆啦A梦"再现了我们少年生活中真实的人际关系，虽然仅仅是漫画方式体现的，但却相当的真实，而这一点就是"哆啦A梦"最初吸引我的东西。"哆啦A梦"是一部相当早引进的的日本漫画，之前我们接触的漫画和少儿读物其实不少，当时这类书都叫小人书，其实制作的都非常精良，甚至在现在的收藏市场上，很多就被抄到了天价，但是呢，我却很难找到我需要的东西。为什么呢？因为这些书除了历史题材之外，那些反映真实生活的题材却无法让我找到真实的感觉，他们弱化了少年儿童人际关系的矛盾和个性上的区别，里面所有的人物不外乎正面角色和反面角色两派，而正面角色之间似乎根本没有矛盾和冲突，当我们以这类漫画和少儿读物中影响我们的方式去处理我们自己的人际关系时，却发现完全不是这么回事。少年时代的现实生活中总是有着各种各样的人在你周围扮演着各式各样的角色，有不断向我们施加压力的父母、有着和蔼可亲的奶奶、不停布置作业的老师、凭着身强力壮欺负人的小霸王、也有凭家境富裕显摆的小纨绔……甚至，在每一个少年小小的心田中，也总是存在一个漂亮的心仪对象，而这些东西，我却可以从"哆啦A梦"中找到，所以这部漫画才会让人觉得非常的真实，里面的角色就像我们现实生活中随处可见的有血有肉的人的缩影，而且，我们自己身上似乎也有许多大雄身上才有的缺点，有时候有点懒惰、有点不爱学习、贪吃、贪玩、欺软怕硬、喜欢讨好女生等等，这才是真实的同伴和真实的自我，我们才会如此有亲近感而由衷的喜欢它。这一点，在一开始就是两位藤子不二



雄先生在创作“哆啦A梦”时候想要表现的主题，藤本先生在后来接受NHK采访的时候谈及最初创作“哆啦A梦”漫画想要表现的东西：“小时候，父母和老师都好像距离我们很遥远似的，然而欺侮弱小的孩童却无处不在。”正是因为如此才真实地反映了我们自己的孩童生活，如此真实地反映了小小孩童所体会到的生活压力，这本漫画才会如此成功。而且因为有了哆啦A梦，我们的心灵因此获得慰藉，得以在同学的欺凌、老师的责罚、妈妈的严威之下，还保留着一个欢欣的空间。

但并不是说，“哆啦A梦”中体现的只有矛盾而没有友谊，只是这种友谊却是建立在这种矛盾的人际关系和无奈的生活压力之上的，也就是说矛盾和友谊本身就是共存的，是一件事物的两个侧面。大雄和“哆啦A梦”之间有着深刻的友谊，在大雄受了同伴的欺负或者遇到了不顺心的事的时候“哆啦A梦”总是从他的百宝袋中拿出各种各样稀奇古怪的东西来帮助他，虽然法子大都很愚蠢，笑料百出。“哆啦A梦”是大雄的保护神，在每次大雄受挫的时候，想方设法帮助他，我们每个人都喜欢“哆啦A梦”，因为我们自己也希望有一只这样的小精灵，在我们困难的时候站出来帮助我们，而“哆啦A梦”每一次帮助大雄的结果都是失败、都是一个个笑话又告诉我们，凡事不能依赖朋友，所有问题只能依靠自己解决，所以“哆啦A梦”又是一个没什么用处的保护神，很像我们遇到困难时候七嘴八舌帮我们出主意的好朋友，虽然很热心，但确实没有什么实际上的用处，事情的解决仍然要靠我们自己，这真是一份相当真实的友谊，却每次在“哆啦A梦”那小小的不可思议的情节中体现出来。而对于同伴们，即使胖虎霸道、强夫狡猾，大雄也经常受他们欺压，但他们之间也确确实实存在着友谊的，也许孩童之间的友谊就是在吵吵闹闹中产生的，孩童之间的矛盾也许相对于成人世界来说还是单纯的矛盾，属于今天吵架明天就忘了的那种。（天之业云自己还记得小时候一起打架的伙伴，有些现在的关系还不错，你是不是也是这样的呢？）友谊的成分在连载版漫画中体现得较少，因为连载版漫画的故事较短，所以人物的性格大都脸谱化，不过到了“哆啦A梦”电影版时代和大长篇时代就体现得较多，从最初的那只顽固的叫着大雄爸爸的小恐龙阿空的《大雄与恐龙》开始一直到现在和可爱的会说人话的小狗阿一之间感情的《猫狗时空传》，大长篇和电影版就定下了以友谊为主题的基调，每一作故事中，也有着伙伴陷入危机互相解救和最后大家互相帮助解决最大的危机，对付共同的敌人的情节。正是因为既有矛盾也有友谊，而且矛盾和友谊都那么真实，才会有活灵活现的人物性格：忠厚老实的野比，诡计多端的强夫，野蛮粗鲁的大胖，温柔可爱的静子，当然也少不了会时时刻刻从自己的百宝袋中掏出各式各样的宝物、爱吃馅饼、害怕老鼠的猫型机器人小叮当，正是他们——构成了这个乐趣无穷的幻想时空。

最后，最让我们感兴趣的就是“哆啦A梦”中那些奇思妙想和不可思议了，一个来自未来的伙伴，一个能不停掏出稀奇古怪法宝的百宝袋，一次次有趣的冒险之旅都为我们平凡的生活带来了一点点不可思议。幻想题材的漫画或者文学作品总是对少年儿童有着极大的吸引力，为什么呢？因为他们年青，他们有资本做梦，在他们面前只有希望，但随着我们成长，我们只能变得越来越现实，总是越来越不会做梦，于是乎，科幻也好、奇幻也好、童话也好都被纷纷归类为小孩子的东西。当我们度过我们生命的五分之一、四分之一甚至三分之一之后，我们学会了和现实妥协，我们放弃了自己做梦的权利，我们开始庸庸碌碌，我们开始现实人生，也只有在这个时候，我们才开始从文艺作品中追寻我们早已逝去的梦想，所以即便我们长大，“哆啦A梦”在我们的心中永远占有一席之地。那么为什么幻想作品这么多，却惟独“哆啦A梦”能对我们保持持久的亲近感呢，因为“哆啦A梦”的不可思议是小小的、源于真实生活的不可思议，藤子・F・不二雄在《未来的梦想》中道出他创作的诀窍：“只要觉得判定喜欢那就可以，将每个人那不可思议的故事都是从日常生活中，开始飞跃起来的。漫画之所以被大众肯定的最重要因素，就是被这日常生活所显露出来的。”很简单的一个道理，让“哆啦A梦”和我们如此亲近。一个孩子的梦想如果是明天有得吃铜锣烧的话，那是真实，如果是明天成为一个百万富翁的话，那就是不符合他年龄的世故了，虽然大人总是希望自己的孩子能够通宵事理、有着远大理想，但只有那种小小的梦想才是真正属于孩童的东西，而这些东西，他们能在“哆啦A梦”中找到。

神秘的后山、刻板的学校、老旧的街道、用来游戏的空地、热火朝天建设中的城市构成了我们少年生活的点点滴滴，可是很遗憾，居然是一本来自异国的漫画如此反映了我们的少年生活，哦不，也许是我们没得选择，因为我们自己并没有能够真实的反映我们自己的生活，附和我们自己需要的漫画，所以，我们只能找一本相似的代替。“哆啦A梦”中的少年生活毕竟只是日本小孩的生活，和我们的虽然相似但并不完全一样，多少有一丝隔阂，我们也需要我们自己的“哆啦A梦”来反映我们真实的生活，虽然我们这一代已经错过机会，但是我们希望将来的一代会有属于他们自己的“哆啦A梦”，一定会更加的开心和幸福。

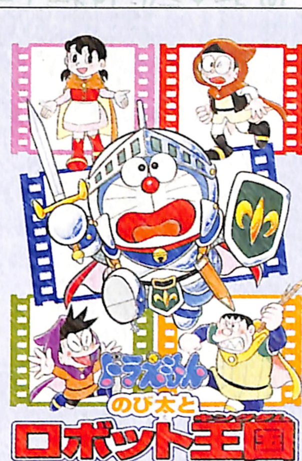


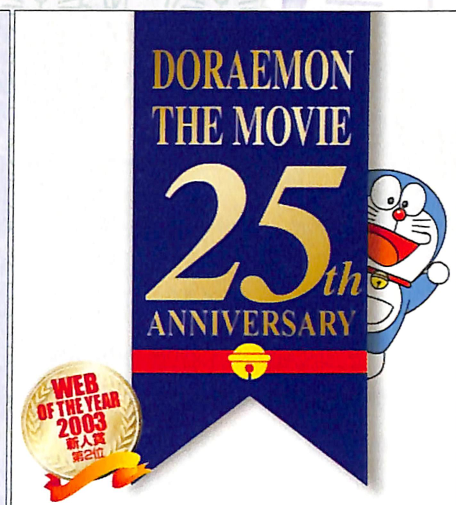


附：“哆啦A梦”电影版和大长篇版漫画的历史

年份	作品
1980	《大雄的恐龙》
1981	《大雄的宇宙开拓史》 《我是桃太郎的什么人》同场加映
1982	《大雄的大魔境》
1983	《大雄的海底鬼岩城》
1984	《大雄的魔界大冒险》
1985	《大雄的宇宙小战争》
1986	《大雄与铁人兵团》
1987	《大雄与龙骑士》
1988	《大雄的西游记》
1989	《大雄的日本诞生》 《SOS！！！迷你哆啦A梦》同场加映
1990	《大雄与动物惑星》
1991	《大雄的阿拉伯之夜》 《少年山运团》同场加映
1992	《大雄与云之国》
1993	《大雄与宝利基迷宫》 《哈罗！恐龙》同场加映 《太阳的朋友加油！太阳哆啦A梦号》同场加映
1994	《大雄与梦幻三剑士》 《青色的夏日剧场》同场加映
1995	《大雄的创世日记》 《2112年哆啦A梦诞生》同场加映
1996	《大雄与银河超特急》 《机器人学校七大怪谈》同场加映
1997	《大雄的上炼都市冒险记》 《怪盗哆啦班谜之挑战状》同场加映
1998	《大雄的南海大冒险》 《哆啦A梦回去了》同场加映 《虫虫活跃大作战》同场加映
1999	《大雄的宇宙飘流记》 《奇怪的果子国》同场加映 《大雄的结婚前夜》同场加映
2000	《太阳王传说》 《对奶奶的回忆》同场加映 《哆啦A梦一族》同场加映
2001	《飞行勇者》 《宇宙游乐场千钧一发的危机》同场加映 《加油！胖虎！》同场加映
2002	《大雄与机械王国》
2003	《大雄与风之国度》
2004	《大雄猫狗时空传》
2005	无(T_T)
2006	《大雄的恐龙2006》(？)

藤子不二雄大事年表





1933年12月	藤本弘在富山县高冈市出生；
1934处 3月	安孙子素雄在富山县水见市出生；
1944年 秋	小学五年级时认识了安孙子素雄；
1949年 3月	看过迪士尼的《白雪公主》，可说是启发了藤子成为漫画家的原动力；
1951年12月	处女作，《天使の玉ちゃん》发表；
1954年11月	投身手冢治虫门下学艺；
1963年 5月	成立STUDIO ZERO；
1963年 6月	帮《小飞侠》第34集《ミドロが沼》做原画工作；
1964年 2月	《Q太郎》在《少年SUNDAY》上开始漫画连载；
1965年 8月	《Q太郎》电视首播；
1965年12月	电影《オハケのQ太郎 台风がくるの巻/忍术修行の巻》播映(东映)；
1966年 4月	《レインボー战队ロビソ》首播；
1967年 1月	《神奇小子》在《少年SUNDAY》上开始漫画连载；
1967年 4月	《神奇小子》电视首播；
1968年 9月	《21卫门》在《少年SUNDAY》上开始漫画连载；
1969年 2月	《酸梅星王子》在《少年SUNDAY》上开始漫画连载；
1969年 4月	《酸梅星王子》电视首播；
1969年11月	《モジヤ公》在《ばくらマガジソ》上开始漫画连载；
1969年12月	《哆啦A梦》在《小学馆の学习杂志》上开始漫画连载；
1970年12月	第一代STUDIO ZERO成员解散，由原社员铃木伸一接手；
1971年 9月	《新Q太郎》电视播出；
1973年 3月	《黄毛仔》电视首播，随后即在东映上映；
1973年 4月	《哆啦A梦》电视首播，并获得日本漫画家协会优秀奖；
1974年 3月	《奇天烈大百科》在《子どもの光》上开始漫画连载；
1974年 7月	《ポストの中の明日》在《少年SUNDAY》上开始漫画连载；
1976年 8月	《みどりの守り》在《漫画少年》上开始漫画连载；
1976年11月	《カソビユセスの笺》在《问题小说・增刊》上开始漫画连载；
1976年12月	《超能力魔美》在《マンガくん》上开始漫画连载；
1978年 2月	《T・Pぼん》在《少年ワールド》上开始漫画连载；
1979年 4月	《新哆啦A梦》电视播出；
1980年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的恐龙》上映；
1980年 7月	《ドラえもんぼく・桃太郎のなんなのさ》 及《21Hモソ(卫门)宇宙へいらっしやい！》上映；
1980年 8月	《哆啦A梦》在香港首播；
1982年 3月	电影《大雄的大魔境》上映；
1982年 9月	《哆啦A梦》在泰国首播；
1982年10月	《哆啦A梦》在意大利首播；
1983年 3月	《哆啦A梦——海底鬼岩城》和《バードマソがやって来た！》上映；
1983年 4月	《新神奇小子》电视播出；
1983年11月	特备节目《ドラえもん・ロツパ铁道の旅》播出；
1984年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的魔界大冒险》、《忍者小灵精+神奇小子 超能力》 (原作藤子不二雄・A)上映，《哆啦A梦》单行本销量突破5000万；
1984年 6月	特备漫画《ドソジヤラ村のホイ》コロコロコミック7月号连载；
1984年12月	获得1984年度映画日特别功劳赏；
1985年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的宇宙小战争》、《忍者小灵精+神奇小子 忍者怪兽VS米拉古卵》(原作藤子不二雄・A)上映；
1985年 4月	动画片《新Q太郎》开始播出，1小时藤子不二雄动画特辑《藤子不二雄ライド》播出；
1985年 6月	漫画《大耳鼠芝比》在《藤子不二雄ランド》上开始连载；
1986年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的铁人兵团》，《オバケのQ太郎 とびだせ！ バケバケ大作战》，《哆啦A梦》开始进入中国；
1987年 3月	电影《哆啦A梦——大雄与龙骑士》，《オバケのQ太郎 とびだせ 1/100大作战》；
1987年 4月	动画《超能力魔美》开始播出；
1987年10月	埋起时间胶囊(トラ丸くん)；
1987年11月	特摄《藤子不二雄之奇天烈大百科》播出；
1987年12月	藤子不二雄拆伙，分别成为藤子不二雄・A及藤子・F・不二雄；
1988年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的西游记》，《エスパー魔美 星空のダソシングドール》 播出，热气球"ドラバルくん"升空， 动画《奇天烈大百科》开始播出；
1988年 4月	特摄《ドラえもん 梦气球スペシヤル！ 自然はボクらのともだちだ！》播出， 电影《哆啦A梦——大雄与龙骑士》获第5回日本动画大赏剧本部门最优秀作品赏；
1988年 8月	热气球"ドラバルくん"美国首次飞行；
1989年 2月	正式使用"藤子・F・不二雄"这个笔名；
1989年 3月	电影《哆啦A梦——大雄回到日本诞生》放映， 此作以后藤子担任"制作总指挥" 《ドラミちやん ミニドラ SOS》放映；同年，在音乐馆里放映动画歌剧 《ナルケマレバンガ カピカツピ》；
1989年 5月	特摄动画《ドラえもんスペヤル につぱん列岛梦气球の旅》放映；
1989年10月	特摄动画《藤子・F・不二雄アニメスペシヤル SFアドベンチヤ−T・Pぼん》放映；
1989年11月	《大耳鼠芝比》电视开始上映；
1990年 3月	OVA《藤子・F・不二雄SF短篇シアター 宇宙船制造法/ひとりぼつちの宇宙战争》； 动画电影《哆啦A梦——大雄的动物惑星》与 《チソフイ大耳鼠芝比エり梓活动大写真》放映；
1990年 5月	OVA《藤子・F・不二雄SF短篇シアター ホストの中の明日/ ニユーイヤー星调查行》
1990年 7月	OVA《藤子・F・不二雄SF短篇シアター ミノタウロスの皿/ ウルトラ・スーハー・デラツクスマン》
1990年11月	《哆啦A梦——大雄的动物惑星》得ゴールデングロス赏优秀银赏
1991年 2月	电视动画《哆啦A梦》在中国播出；
1991年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的天方夜谭》和平《ドラミアラテ少年山贼团！》放映；
1991年 5月	电视动画《21卫门》播出；OVA《藤子・F・不二雄SF 短篇シアターみどりの守り神/编灭の岛》
1991年 8月	OVA《藤子・F・不二雄SF短篇シアター おれ 夕子/幸运儿》
1991年10月	OVA《藤子・F・不二雄SF短篇シアター カンビユセスの笺》
1991年11月	动画电影《哆啦A梦——大雄的天方夜谭》得ゴールデングロス赏日本映画金赏；
1992年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的云之王国》，《21エモン 宇宙いけ！裸足のワリンセス》、 《トキメキンーラー くるまによん》放映；
1992年 6月	"ドラえもん号"(太阳能)在铃鹿车场试车；
1992年 7月	《哆啦A梦》在马来西亚首播；
1993年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的白金迷宫》、《ドラミちやんハロ一恐龙キツス！！》和 《太阳は友だち がんばれ！ ドラえもん号》放映；
1993年 4月	《ボコニヤン》开始放映；
1994年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的三剑侠》、《ウメ星デンカ 宇宙の果てからハロハソ！》 和《ドラミちやん 青いストローハツト》放映；
1994年 9月	哆啦A梦25周岁，"哆啦A梦日"订定；
1995年 3月	电影《哆啦A梦——大雄的创世日记》与《2112年，哆啦A梦诞生》放映；
1995年10月	《外星毛查查》开始放映；
1996年 1月	"哆啦A梦教育支援基金"设立；
1996年 2月	电影《哆啦A梦——大雄的银河超特急》与 《ドラミ&トラえもんズロボツ学校七不思议！》放映；





★1996年9月23日下午2时10分，藤子・F・不二雄因肝病逝世。

主持人 逆鳞

游戏全天候 YOU XI QUAN TIAN HOU

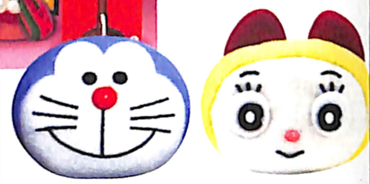
《哆啦A梦》纪念号

2004年是《哆啦A梦》这部传世经典诞生的第35个年头。为了纪念这部伟大作品的诞生，日本推出了众多与《哆啦A梦》相关的周边产品。这些产品的数量之多、种类之丰富，足以令每个喜爱《哆啦A梦》的人感到疯狂！在这里，就让我们就为大家介绍一下这些可爱的小玩意吧！



小饰品

●300日元
可以随意放在箱子上的可爱饰品





哆啦A梦全家福

●全6种／各580日元

手袋套件

●380日元
只有手掌大小的可爱手袋



哆啦A梦鼠标

普通样式



半透明版



金色样式



登录“哆啦A梦网”注册成为会员达3个月以上就能够获得哆啦A梦形的鼠标作为奖品。这可属于非卖品哦！

无论是性能还是外形设计都很出色哦！

哆啦A梦集换卡 第1弹 加油啊！大雄



●普通卡60张+闪卡6张+原画卡3张／每袋5张售150日元／2004年2月21日发售

100%使用原作漫画制作的集换卡，也是哆啦A梦周边史上第一套集换卡。不仅可以体验大雄的生活，还能够真正地用来游戏哦！

浴室玩具



●全8种／各300日元／2004年3月20日发售(香皂本身也有4种)

将香皂放入澡盆中，等皂体溶化以后就会露出隐藏在当中的玩具。这是连大人喜爱玩的玩具哦！这次香皂里面藏着的可是人见人爱的哆啦A梦啊！

最新电影周边



这是2004年最新的剧场版《猫狗时空传》预售电影票的限定奖品哦！看来国内的FANS又只能干流口水了！

特制人偶



●4410日元(含税)

哆啦A梦银戒指



●男女通用／10290日元(含税)

哆啦A梦·匡威运动系列

这是哆啦A梦和匡威运动品系列合作的产品哦！在运动手提袋和运动鞋上画满了哆啦A梦，感觉是不是很特别呢？





哆啦A梦·机器猫

这是由万代机器人研究所集合最先进技术制造的哆啦A梦系列初号机，是为了在107年后制造出真正的哆啦A梦而迈出的第一步。





●高约265mm、重约1.3kg/19800日元(不含税)/2004年3月发售

▲铜锣烧其实是哆啦A梦本体的控制器哦！

哆啦A梦茶杯

这是小学馆出版社旗下的《我的哆啦A梦》杂志专用的赠品，是不是很可爱啊？





圆滚滚

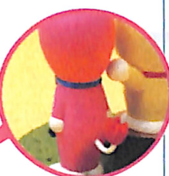
漫画风手办大集合

全5种+秘密手办+秘藏手办/各300日元/2004年3月20日

所谓漫画风手办，指的是把原作漫画中的某个场景立体化，做成手办。对于FANS来说，这可是难得的珍藏品哦！这次介绍的这一套7件手办包含了的漫画场景和情节你都能记得起来吗？

甜蜜的约会纪念

这是哆啦A梦的女朋友第一次立体化哦！哆啦A梦站在了树桩上，还有照片底座上写着的日期，这些都是值得注意的细节哦！





●来自《天堂虫》漫画第11卷/哆啦A梦、女朋友高约5cm

散漫的哆啦A梦A

●来自《天堂虫》漫画第5卷/哆啦A梦高约3cm



2小时后、4小时后和6小时后的哆啦A梦大集合，黑眼圈、贴着OK绷的哆啦A梦可是很少见的哦！尤其是那走出抽屉的样子，真是绝了！

散漫的哆啦A梦B

●来自《天堂虫》漫画第5卷/哆啦A梦高约3cm





◀让哆啦A梦做作业、自己却在安然睡觉的大雄，眼睛和漫画里面一样，都是"3"！

加上A，现在、2小时后、4小时后、6小时后和8小时后的哆啦A梦就到齐了。双眼充满血丝暴走的哆啦A梦可是超罕见的！要是在漫画里就要大叫"这家伙，看我不揍扁你"这样的台词了！

奶奶的回忆



能够让人亲身感受到奶奶那和蔼可亲笑容的一幕，还可以只放上奶奶一个人。总之，这是一个让人的心灵感到温暖的手办！



●来自《天堂虫》漫画第4卷/奶奶、哆啦A梦高约4cm

▲摆在储物柜外面的小熊玩偶也是奶奶亲手制作的哦！

大雄的恐龙



◀大雄头上敷着的冰袋也和漫画中的一模一样哦！

手办描绘的是大雄与P助互相抚摸的感动场面。喜爱大雄的比助，还有欢迎P助的大雄，两个角色表情刻画得真是到位啊！



●来自《天堂虫》漫画第10卷/大雄高约4cm

秘密手办

▼色泽和雕工都很不错，很好地表现出了雕刻品的感觉。



●来自《天堂虫》漫画第22卷/小八高约3cm

小狗阿一的王国

在众多的哆啦A梦周边中，以雕刻形态出现的大雄和阿一也算是第一次面世哦！虽然说起来这和"漫画风"的主题稍微有点差别呢……



ACG议会

胜负师："ACG议会"又如约与大家见面了。第十一次的议会文章数量不多，只是三篇，不过内容却相当不俗，值得细细品评。盗版是个老生常谈的问题了，不过在日本有着亲身经历的冥夜谈出了一些新意，同样也有发人深省的一面。而Xat对于动画名作《Cowboy Bebop》的追忆也颇具感染力，如果您觉得无法产生共鸣，那阿胜建议您找出这部动画看一下，这么优秀的作品绝对对得起您所花的时间。最后，天从云剑谈到了北欧神话，谈到了圣斗士，谈到了瓦格纳，为您讲述那段"冰封的传奇"……另外，由于工作原因，这可能是天丛MM为《游戏·人》写的最后一篇文章，想起十一辑以来，撰稿人有加入的，有离开的，的确有些伤感。我们都在长大，都会有些不可避免的无奈，但还是希望各位能够在《游戏·人》上留下热情的见证。

盗版，你今天用了吗？

文 冥夜

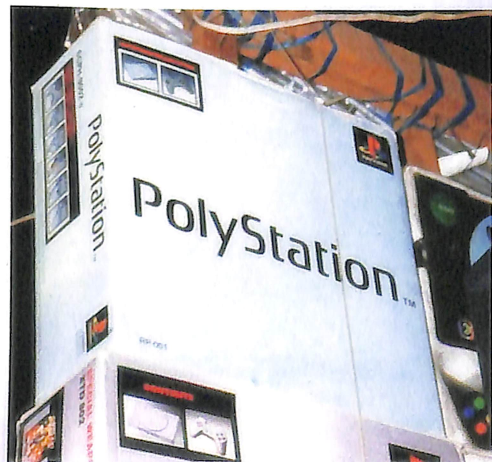
事情是这样发生的

因为公司业务需要我去了趟日本，于是便想在这个电子大国买点喜欢的东西回去，毕竟这儿的电器价格要比国内实在很多，至少见不到前些日子"那种"4000块人民币的PSP，虽然压根儿连PSP的影子都看不到。

朋友带我去了一家名叫HARD OFF的二手家电市场，他说滞留时间不长的外国人都喜欢到二手家电市场逛，那里是一个宝库，若是运气好的话兴许能淘到几件物美价廉的好东西出来。果然，我发现了一部8500日元的Xbox，而那散热片上一尘不染，与新品无异，当下我就掏钱买了下来。接下来自然便是要买软件了。

在货柜上的中古Xbox游戏很少，而且几乎都是偏向日本玩家口味的游戏，比如说《御迦》、《式神之城》、《幻魔鬼武者》什么的。其中像《HALO》这样如雷贯耳的大作也有，而且只卖1800多日元，让我好一阵暗爽。到结账时我问店员有没有一张叫《恶魔之石》的游戏？店员说没听过。然后我又问那么《柏德之门》这样的『龙と地下にある砦』规则的游戏总有吧？店员也是摇头。

回去时我和朋友聊天时他问我那个什么『龙と地下にある砦』是不是中国的某个景点，我差点没笑岔了气。为了给日本友人扫盲我跟他介绍我们中国的电玩市场，我说，在中国，我们一踏





进游戏店就有如踏进一个游戏的殿堂，种类包罗万象，而且价格都是在5～8元之间。我非常骄傲地说，如果说你们日本玩家生长在不忧温饱的国家的话，我们就是浸淫在酒池肉林中长大的，我们学贯东西，博览群游。当我像得道高僧开坛授法般对日本的游戏业说得口若悬河时，我的朋友露出难以置信的表情，因为据他所知，中国去年才引进PS2和一部挂羊头卖狗肉的GBA。在这样一个游戏史近乎贫瘠的国度竟然出现这样一位道行高深的人物，而且那人物不过是个20岁左右的小P孩，他的表情就如同看见了悟天、柯南、众NT这样年少有为的小正太，眼神虔诚得不可思议，若不是脚下踏着民族二字，我想他肯定会给我行五体投地之礼。此刻，我感到一种难以言喻的满足感。

就在这时他突然问到，谈谈你们国家的游戏吧。我顿时语塞，托着腮帮子支支吾吾了半天才从牙缝里挤出一个《神样の剑と怪しい剑客の传说》出来。他穷追不舍，问到我们国家有什么主机的时候，我想了想大概也只有SANY公司生产的卡带式PolyStation了。很庆幸的是他没再问下去，如果他再接下去问到卡带的内容时，我也只好厚着脸皮告诉他那些卡带是集合和"《最初幻想》系列"，"《奥利玛兄弟》系列"和"《恶龙斗勇者》系列"几千合一的，可以让你们最牛X的蓝光光碟回乡下种田的高科技产品。

突然我有种被人撕破衣裳的感觉，无论我表面穿得那么光鲜也好，撕破我的外衣，里面全是流着脓水的伤疤，不堪入目。我担心，再过二十年之后我的儿子会不会也像我今天那样谈起我们自己的游戏时羞愧得无地自容呢？我在思考着，我们中国的游戏业一直没有什么成长，难道和我刚刚那些虚荣的源头，我们一直沾沾自喜，一直赖以维生的盗版没有关系吗？

由PC游戏联想到的

说到这里你也许要反驳，你就没用过盗版么？在这儿扮什么清高。

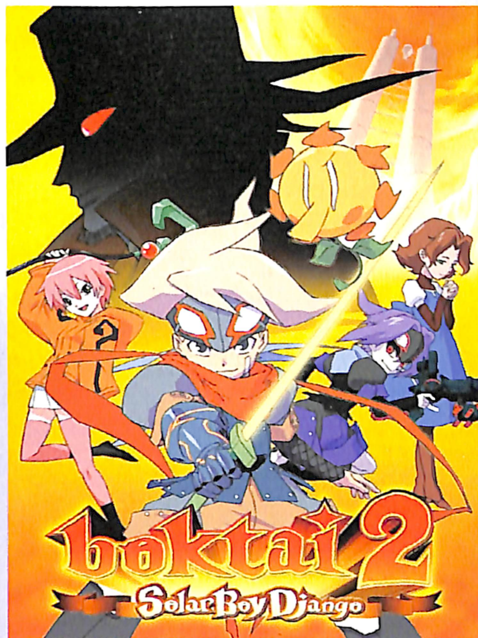
没错，我是一个跟盗版游戏商店的阿姨熟络到她恨不得把女儿介绍给我的人。

对于习惯了5元游戏的我来说，无论对游戏有多大的热情也好。看到那陈列在货柜上用塑料盒子包装得堂而皇之的正版游戏同样提不起兴趣来。无他，最主要的还是它那让人心理不平衡的价格。如果你对6800日元没有概念的话，换成是107张盗版游戏碟你心理总该有个谱了吧？同志们呐，107张啊，可以将你们家整堵墙都贴满了，何其壮观。我们当中的人一个月能赚多少个6800日元呢？靠我们那一点点微薄的薪水每月可以买多少个正版游戏呢？知道杯水车薪什么意思么？就是说就算我们从工资单上扭出一杯汗水来也只能够买一车柴。

我们都知道盗版不好，买盗版卖盗版都是犯罪，但又能怎样呢？可以毫不夸张地说，只要有一个人还想要买盗版，中国的盗版业就不会灭绝。说句不好听的就是：跟我们贫下中农作斗争是种愚蠢的行为！所以，一个全民皆兵的国家，靠传统的手段去打击盗版只会是徒劳无功而已。这种时候只能另辟蹊径了。

在这里不得不提一下的是这两年PC游戏的盗版风气得到了明显的抑制，这并不是说PC游戏的盗版商们都良心发现潜心修佛去了，而是这两年PC用廉价版游戏软件大幅增加以及网络游戏的风行。也许大家也曾注意过PC游戏市场，很多包装精美，质量上乘的正版游戏价格都只在30～40元之间。这个价格虽然还是高出盗版游戏好几倍，但是重要的是这个价格在许多玩家的接受范围之内，他们只是付出比盗版多几十元的价格就可以享受到一个放心的产品，值得信赖的售





后服务以及值得收藏的价值。所以，现在许多PC玩家已经与盗版游戏断绝关系许久了。

其次便是网络游戏，中国的网络游戏发展到今天已经成为了一种社会现象了，但无论中国的网络游戏玩家有多少都无所谓，我敢打赌，你绝对不可能在盗版游戏商那里买到网络游戏的盗版碟。因为根本就没有这必要，正版网络游戏一般在包装里就付送了必备的点卡，而那点卡的价格往往就是整个游戏的价格，这样计算下来那张碟片几乎就是送的，而且除了小白没人会蠢到买PC网络游戏回去单机玩。其次就是网络游戏主要是靠收服务费盈利，正所谓醉翁之意不在酒，那张碟片里的内容根本就是一块饵，把你钓到手以后有的是机会从你口袋里掏钱。有的厂商干脆就把游戏放上网，哪个想下就下吧，盗版商会去做这种铁定赔钱的生意吗?

总结一下我们不难发现要抑制盗版游戏无非需要两件武器，第一：比盗版实惠的价格，第二：游戏软件本身的特殊性。什么是特殊的游戏软件，其实特殊的游戏软件在我们的生活中也不少，像刚才所说的网络游戏便是其中之一，在这其中又数GBA上这种特殊软件最为多，比如《我们的太阳》这个要用到太阳光线的另类游戏，因为采用了特殊的感光装置，没有这样的技术根本盗版不了，更别提下载在烧录卡上玩了。还有《瓦利奥制造 大回转》也是，采用了重力感知装置。《口袋怪兽 红宝石/篮宝石》就内置了时钟装置，这些游戏都是不玩正版是享受不到完整的游戏乐趣的。再到现在的NDS，虽然



NDS游戏烧录装置的诞生只是迟早的问题，但它在一定程度上也抑制了玩家在电脑上用模拟器来玩游戏的情况，不信? 你在电脑屏幕上划划玩玩试试，我敢保证你就算把屏幕划穿了也无济于事。当然，还用使用UMD媒体的PSP，只要UMD生产线没有普及起来，那么我敢断言PSP将在很长时间内没有盗版。

怎样才算是实惠的价格

判断事物的好与坏，往往是要经过对比的。同样，判断一个游戏到底是便宜是贵，也是要经过对比。

拿PS2简体中文版来说吧，两年前发行的，标价198元的《恶魔猎人2》简体中文版是便宜还是贵? 这个价格如果放在日本，日本玩家当然会拿当时的6800日元的日版当比较，很有可能得出得结论就是Capcom转行为福利机构支援中国的希望工程建设去了。但现在是在中国，中国玩家可能会指着身后的建筑物跟你说，兄弟，打劫吗? 后面去，中国银行不做外卖生意的。



如果SONY认为198元对我们中国消费者来说是个合理的价格的话，认为那些早已被我们攻破N次的游戏仍然能唬住我们眼球的话，那就实在是大错特错了，我可以很负责任的说一句，我们中国玩家是一群吃人不吐骨头的狼，带着一两根青菜当见面礼进来的话可是很危险的。所幸的是SONY也似乎意识到了这一点，前段时间《尼娜》、《多罗罗》等中文版的全球同步发售就是一个很好的证明，但那也只是二三线的作品。若是真想在中国立足，不拿出一些诚意出来是不行的，奉劝一句，还是将经营重点放在大作、新作的中文化和价格的进一步调整吧，不过这价格的调整还是参考一下盗版的好，毕竟你们的对手不是财大气粗的微软，也不是老谋深算的任天堂，而是生命力有如小强一般顽强的盗版——看过打不死的江东小霸王青铜圣斗士吗?

相对于SONY，任天堂的行动还是比较精明的——神游机的问世便是老谋深算的一着棋。我们绝对有理由相信，在向中国游戏市场进军之前，任天堂是做足了功课的，这些我们从神游机的规格和市场定位就可以看得出来。

神游机事实上就是一部不折不扣的N64，一部早已过气的游戏主机。但神游公司非常聪明地将它改装成一部抛弃了游戏载体的游戏机，要是



想玩它的游戏就必须到神游加油站去下载，断绝了盗版产生的途径。而且它把市场定位在少年儿童身上，你们PS2玩家见惯大场面是吗? 放心，我不做你们生意。神游机大打健康、时尚和众人同乐的亲情牌，这些又正好符合中国父母的要求，再加上价格的确比较符合中国国情，所以走得当然就要比大陆版PS2顺利不少。

但神游机也有个致命的硬伤，那就是它那独特的购买方式——必须要到神游加油站去才能更换里面的内容——这既是它杜绝盗版的有力武器，也是限制普及率的一块绊脚石。不过听闻神游将开展随身神游，让玩家可以从网络自由下载，果真是如此的话那就真是神游的一大进步了。

谈谈日本的中古游戏市场

不像硬件，大多数游戏在制作过程中都会考虑到游戏时间这个问题，一般来说，游戏时间的长短在某种程度上反映了该游戏的素质，说白了就是它最起码有能把消费者绑在电视机前数十小时的本事。但游戏性再高也始终会有让人厌倦的时候，因为它精彩的地方只是里面的程序，当你将里面的程序见识得七七八八时这款游戏的使用寿命越就差不多是时候了。所以在很多人的心目中又会觉得花那么多钱去买一件只有几十小时使用寿命的商品似乎不值，这样的价值观是促使人们购买盗版的一个重要的心理因素。

我们都知道，若是想到游乐场游玩，不一定要花几个亿将整个游乐场买下来，只需要用几十元购买门票就可以玩个痛快了。游戏也一样，如果把游戏比作一个游乐场的话就好理解了，我们不是要游戏里的世界，我们只是想进去玩而已。所以对待游戏，我们不能采用传统的“购买”这种消费方式，而是应该更多的利用“租借”“中古



贩卖”这种渠道来“玩”。

在文章的开头笔者谈到了中古游戏市场，笔者主观地认为日本的中古游戏交易对推广使用正版软件有着举足轻重的作用。日本没有太多专门的中古游戏市场，但游戏的中古贩卖随处可见，像文中提到的HARD OFF，本来是中古电器市场，但他们开辟了一块专柜专门销售中古游戏，虽然不大，但是各大主机的游戏总共也有一千多款，这还不包括那些成箱堆积的FC、SFC、GB卡带。书店，电器店，影音市场等等这些跟软件扯上边的地方你都能看到一块专柜，上面用黄色标签黑字写着“中古ソフト”。

日本的中古市场管理非常完善，各家中古市场间的价格总是大同小异，相差不会太大。游戏的定价以游戏发行的日期、游戏本身的素质还有光碟本身的新旧程度等来决定，因为他们毕竟不可能以游戏当初发行时的售价来定位这款旧游戏的价格，而我们一般可以以低于市场价30%～70%左右的价格来入手一款游戏。这里值得一提的



是游戏的贩卖管理，在日本的中古游戏市场，游戏可不是说贩卖就可以贩卖的，你必须持有身份证或学生证又或者是驾驶执照等有效证件，而我们外国人则需出示护照或外国人登陆证明，并填写好相关的手续才能进行游戏贩卖，这是为了杜绝被盗窃赃物的贩卖而做的措施。中古游戏的交易对日本的玩家来说是一件再正常不过的事，就像我们中国玩家一样，他们也想尽量付出少量的代价就可以玩到一款心仪的游戏，只是他们是通过合法的渠道。

而在我们中国，因为根本没有多少人会买正版游戏来玩，所以中古游戏的贩卖也就成了无稽之谈。这是一种不良的循环：因为没有便宜的正版中古碟买所以买盗版碟，因为没人买正版碟所以也根本不会有便宜的正版中古碟卖，如此下去我们永远都只能在这样一个怪圈里面打转。

另辟蹊径

中国的盗版业就像是一头老虎，初生的时候像是一只小猫，十分可爱。于是我们宠爱它养育它，直到它成了一直嗜血如狂的野兽时我们才后悔莫及，但这时的我们已经没有驾驭它的能力了。

正因为如此，现在才来提倡正版已经太晚了，中国的盗版已经拥有了力量，在中国开辟正



版中古游戏市场根本就是痴人说梦。但这并不代表我们完全失去了希望，刚刚说了，我们不需要将游戏买回家，只是“借”回来玩就已经足够了——没错，可以跟盗版游戏相抗衡的另一条路便是游戏的租赁业。

游戏的租赁其实是另一种形式的中古游戏交易，而且这比起中古游戏交易来更稳定，也更适合中国国情，因为中古游戏价格飘忽不定。比如说吧，笔者在日本以1500日元的价格入手《DOA3》，有天玩腻了后拿去卖，店员说可以以500日元的价格收购，但是我没带证件只好明天再来。但到了明天再去卖的时候却只能卖50日元了，原因是那款游戏现在卖出的价格是890日元，我只能泪涕双飞的捧过这杈沉甸甸的还带着店员兄贵体温的硬币了。而租赁不同，因为它的盈利主要是来自租赁的费用而不是购入与售出之间的差额，所以它可以无视游戏的内容与新旧程度，常年偕同人民币保持坚挺，玩家自然也不用提心吊胆，恨不得在中古游戏市场试碟的时候就把它给爆喽。

而且现在PSP和NDS刚刚发售，为了保护知识产权，双方都采用了特殊的媒体，我相信在很长一段时间之内市场上都不会出现盗版。虽然现今PSP和NDS还不普及，但我们可以预见，SONY的“二十一世纪的walkman”和任天堂的“异质主机”将会大有可为。当这两部游戏机达到一定的普及量的时候，对软件的需求自然也会变大，那时候在我们面前的无非又是一条似曾相识的等待盗版的阴晦老路，还有一条我们从未走过但光明正大的正版之路。这时就要看是谁先出手了，若是国内的商人能及早察识商机推出正版游戏租赁业务，让中国玩家习惯这种消费方式的话，或许我们还能在下一轮次时代主机打响之时反败为胜。若我们还是执迷不悟，义无反顾地走上那条老路的话，等待我们的将会是悬崖峭壁，虽然我们可以在堕落之中寻求刺激的快乐，但最终的结果肯定是粉身碎骨。

寒冬中的火苗

说了这么多也好，就算全部照做也只能暂时控制游戏的盗版。毕竟现在在中国发展的大多都还是外国厂商或外资厂商，他们的主机他们的游戏，无论是在设计还是市场投放，首先想到的都还是面向日本、美国和欧洲这些地方，就算标榜东方武侠风的游戏也只不过是利用武术对于外国人的神秘感，作为一种噱头罢了。将市场投向中国的厂商就好比看着捕鼠器上奶酪的老鼠们，它们饥肠辘辘，看着那将近14亿人口的大奶酪哗啦啦地流口水，但同时也胆战心惊地注视着在奶酪后面那血迹斑斑的老鼠夹子，它们现在只是在慢慢地试探靠近这块奶酪会不会被夹死。就是这个道理，他们没有责任，也没有义务帮中国肃清盗版，现在的打击盗版只是为了能尽量的挽回损失罢了。如果有一天他们觉得中国的盗版业实在是博大精深，知难而退时，留下的还是那片能将我们的游戏文化腐蚀殆尽的烂滩涂。

或许有人会说我危言耸听，盗版的影响其实并不像我所说的那么严重。但是你们可以想象到吗？当日本的游戏、日本的卡通、日本的电器在世界各地开花结果的时候，我们中华民族的现代文化到底在哪里？你敢说盗版就脱得了关系吗？明知道自己的劳动结晶一定会被人肆意取用，还会有谁来传播我们中国的文化？

中国的游戏产业有了一点眉目了，就像是寒冷冬夜中的一点火苗，我们等太久了！自从我们的掌中捧着Game&Watch的时候开始就一直在等待着这一刻！打击中国的盗版游戏靠的始终还是我们自己的游戏业，只有在开发阶段面向中国，量体裁衣地制造出真正适合中国人玩的，适合现在的中国国情和我们未来需要的游戏，才能从根本上铲除盗版这颗毒瘤，我们的子孙在谈起中国的游戏产业时才能够吐气扬眉。难道我们就不能手拉手替这点火苗遮遮风吗？我相信它一定会熊熊燃烧，直到把我们整个大地都照亮！



当回忆敲响心灵的丧钟——我所看见的《Cowboy Bebop》

文 Xat

谨以此文记念我的似水流年和虚度的光阴，
还有我的硬盘被烧毁时，
那一缕白烟所带走的我回忆的证据……



开篇

第一，在这篇文章里我不谈论音乐。因为这部片子的音乐太过出色，我不懂乐理，没有一点谈的资格。第二，虽然会提到剧情，但是我不会解释故事的发展。这篇文章不是写给没有看过《Cowboy Bebop》的人看的。如果你觉得没看过动画来看这文章毫无意义，那么赶快去找动画来看。可能的话，留着这些片子，三十岁以后它们可能同样值得欣赏。

很久以前就准备写《Cowboy Bebop》的文章了，像做一次大特稿一样面面俱到。于是我从网上搜罗了数万字资料。然后自己一边按着暂停停止剧情的流转，一边记下剧中的对白为写这篇东西做着积累。

然而当我把几乎所有东西都敲打进电脑的时候，一个没有征兆的时刻，我的硬盘烧了。而且烧得异常壮观：一道曼妙的白烟宛若女子娇柔的身段。在其中的电子元件发出刺鼻的气味和烧灼的滋滋声的时候，所有《Cowboy Bebop》的资料全都在这白烟中化作虚无。连同自我三年前拥有这台电脑以来所有的文字、心情、回忆。看到过这样的硬盘广告，大意就是硬盘是有价的，数据是无价的。如果转换到这篇文章的情境中，那就是回忆是无价的，或者说，回忆的证据是无价的。

《灵异拼图》中的朱丽安·摩尔在自己生命中所有和儿子相关的事物都被磨灭的时候，在几乎所有认识的人都告诉她你没有儿子的时候，不得不去怀疑自己是否真的有妄想症，怀疑自己是否真的有过一个儿子。

回忆和幻想的距离远没有我们自己所认为的那样遥远，有的时候缺乏一点证据，就会模糊了两者间的界线。

我之前甚至没有想过还有勇气重新面对这篇文章，因为它会让我想起那个满载回忆的硬盘。好在我终于Overcome了。Overcome这个词非常之好，很形象，似乎是跨越在过去的挣扎之上的超脱。始终认为《Cowboy Bebop》的整部剧作就是在讲述一个是否能够抛开回忆和从前的故事。当我勇敢地抛开过去的阴影来回首这段故事的时候，那艘叫做Bebop的飞船上的人们又是如何去安放他们的回忆的呢？

女人

你是一个命运多舛的，可怜的女人。Faye·Valentine，连这个名字都不是你的真名。而Valentine，这个和“爱”逃脱不了纠葛的名字，也只是将你复活的博士并不怎么认真地想到的。“我们族人是为爱而活的。”你曾经有些打岔地告诉Spike，你一定忘了，或许只是博士刹那间的念头决定了你今后的命运，决定了“爱”在你生命中的地位。

54年前，你20岁。现在你多大了呢？加法题的等号两边不再平衡。对你来说，流失的又仅仅是简单的数字吗？54年的光阴流转，你只是静静地躺在冰库里，冷到都不知道怎么发抖。

长长的水泥公路。路灯斜斜的影子。

“这是什么？”你问。

“ID，就算死亡或者失忆，也不会不知道自己是谁？”

“这个，我应该没有吧。”你的声音渐渐轻了下去。你错失的岁月足以抹去你存在的任何证据，ID又是你沉睡中哪一年诞生的人类产物呢？

那次对海鼠团的战斗，对手被封锁在了超越光速的通道中。当时空中石块残留的影像向你飞来，你吓得抱住了脑袋。

“你中学时没有学过吗？被封在通道里的物体，即使肉眼看得见，也不会和实物相撞。”身旁的Jet很是诧异。可是你的中学又是在哪里度过的呢？那又是多久以前的事情了呢？10年，还是54年加10年？

有人看见你掏钱，觉得你的举止非常奇怪，



他说：“现在还有人用现金做交易。”

“我是一个守旧的人。”你说。是的，你守旧，非常。这是你的习惯，或者是你应该属于的那个时代的习惯。

你在骗赢Jet的赌局后不经意地说：“这世上是弱肉强食，骗人和被骗都是人生的一种经验。绝对不可以听信别人的话。”我相信你的内心是善良的，欺骗只是你用来包裹自己，保护自己的外衣，保护自己免受这个时代，这个对你来说陌生的时代的伤害。

在偷吃给Ein的罐头的时候，你说：“自己的伙食要自己挣，不工作就没饭吃。女人……能活下去已经很伟大了。三百万……还是让男人去挣吧。”欺骗和保护自己都需要一些手段和借口。你从冰库中醒来之后就一无所有，有的只是你美艳的身体，和一个叫做“女人”的高贵头衔。

那是一个晚上，你和Gray在一起，你对他说：“常听人讲一个人是很难活下去的。但我却活了这么久。在人群里面感受到只有自己一个。”

并不是你内心孤僻，也不是你惹人讨厌。只是活在上一个年代的人如何能够在这个时代寻找到共鸣呢？你不断地追寻过去自己的身世，你希望用你过去的足迹来指导今后的生活。不能说你是一个活在过去的人。你只是一个自认为需要一个过去来生活的人。

有一天，你在淋浴，洒出水珠的笼头让你突然意识到了一个熟悉的景象。那里就是你的故乡。你疾驰而去，依靠着这突然的回忆，你以为终于找到了你为之奔波许久的过去。

“对不起”傲慢的你竟然跟Spike这样说。“要快点过去，”你说。可是，去到哪里呢？“自己有自己的地方。”你这样回答Ed。毅然决然。

然而，当你奔过那个亲切的高坡，希望那就是你自己的地方的时候，却发现自己从前熟悉的房楼已是一片碎石的废墟，自己童年的伙伴已经两鬓斑白。这些残酷的现实告诉你，只有现在，没有过去。过去已然过去，尽管依稀尚存于回忆，无奈已遁形于现世。

说到回忆，我记得你看了那盘录像带……

“这是大家决定给10年后的自己的传言……不要笑。”户外六个小女孩面对镜头羞涩而乖巧地排成一排。

当你独自站在镜头前的时候，扭捏了很久，“不行，还是会害羞……嗯，想讲什么，早上好！”周围传来了同伴的笑声，你捂着笑开的嘴巴，关掉了摄像机。你用手把头发梳到耳后的动作至今都没有改变。影像中的你和影像外的你那样地步调一致。

镜头转到了你的卧室，你在床上，看来刚刚起床。



“早上好，我自己，醒了吗？还是还在睡觉？四周的空气、光线、风和味道都感觉到是新的了吗？身体的每一个细胞有没有正一个一个地醒过来呢？今天是个全新的你，也是一个全新的我。十年后的我，对我来说实在太遥远，完全想象不到。我还是独身吗？”答案显然是肯定的，应该让孩时的你很失望吧。

“还是有个不错的人在身边？以我这种个性，一定会给很多人添麻烦吧。”你给他们添麻烦的家伙正在屏幕前安静地看着你幼稚的样子，一个不少：Spike，Jet，Ed，还有Ein。没有人说话，谁都没有嘲笑你，谁都没有怪罪你，谁都没有站出来肯定你儿时的言论多么犀利准确。

“但是没关系，没问题，我一定会支持你的。”屏幕中的你语气是那样的肯定，镜头随之转到了阳光明媚的草地。你一身二十世纪校园里的啦啦队员打扮，拿着手中的花球，给自己打气。

“那么我打从心里面，给我自己！加油！加油！我自己！不要输！不要输！我自己！”不知道，完全想不起来。你对自己说。是的，十年了，不，确切地说是57年，54年的冰冻，和3年的讨债。时光和冰冻淡漠了你对于过去的记忆。

“加油！我自己！我自己！加油！不要输！不要输！……”这是我？你又问了。

“我已经不在这里，但是这一天的我，会一直从心底支持我自己，给以惟一的自己……”你冷淡的双眼闪着晶莹的光亮，湿湿的……

“加油！我自己！我自己！加油！不要输！不要输！……”那个声音执着地喊着……喊着……

你终于什么都想起来了，只是，现在的你，再无法成为那个简单的孩子了……

之后，你竟然伸出手，阻拦同样要走回他的过去，去找Julia的Spike。

“我恢复记忆了，但，一点好处都没有！能回去的地方，根本没有！我只能再回到了这里！”

你追寻了那么久的过去终于凭借回忆这一载体，全盘浮现在你的脑海中。同时，你也终于发现，这些仅仅是回忆了。你伤痕累累地追寻，最后也只能无奈地，同样伤痕累累地回来，回到你存在的惟一的现实中来，然后松开那只紧紧握住过去的拳头，让属于过去的一切犹如风尘一般飘散回过往的时空中去。

Time waits for nobody,it just flows by,yes,it JUST flows by...



男人

你是一个男人。

形容Faye需要两个形容词，而对于你来说，用这样一个看似多余的名词是最贴切不过的了。“女人很快会出卖人，男人可以为了义气活下去，我是这样相信的。”所以你为了义气活到了现在。有人说，你是因为一个女人才支撑着自己并不是很有光彩的生活，呵呵，他肯定不知道你对于女人的那种情怀，早已经随着那块入水的怀表，漂流远去了。

那是一个雨天，你怀揣着一只旧表，为了生计，回到了一个熟悉的地方。

“这里是你的故乡吧。该不会让某个女孩哭泣过吧。”Faye当时只是无聊地调侃罢了。你怎么就那么慌张呢，差点按错控制Bebop的按键。这样无趣的旅行总是缺乏关注的焦点，此刻你的神色又怎么逃得过一双女人的眼睛？

“还是有让你伤心过的女人啊。”Faye不依不饶。

“叫你闭嘴没听见吗！”老兄，你可把她给吓坏了。

你最终还是忍不住去看雅利了，在门口驻留良久，终于推门而入。我其实很早就察觉，你是一个专情的男人。通常对于你这样魁梧的角色，一个娇小可人爱搞恶作剧的女孩是少不了的。于是她说：“我们已经有三个小孩了。”你从未把眼睛睁得这么圆，不知所措的眼神里流露出了刹那间的崩溃。





这只是一个玩笑罢了，却不尽然，虽然没有小孩，但她也不再独身了。你骤然意识到这一次的拜访已经缺失了原先的意味，然后稍有尴尬地掏出了那块破旧的怀表。不知道是你平常太过于威猛弄坏了表，还是时光真已那般久远，表针静静地停着，犹如你们相对时，四目之间尴尬又凝固的空气。

终于，表原先的主人还是开口了：

“不能动的时间我是不会要的。”表被她伸手推了回来。她有着新的生活，新的伴侣，以及不停向前的时间。你，似乎还活在过去。

不过，之所以称你为“男人”，就是因为你的果断和成熟。你比其他人更快地就从过去中挣脱。最后，你还是让雅利安心等待那个男人的归来。然后，潇洒地，把不再走动的手表扔进了流淌的河水中，让对于过往的种种心情渐渐沉入河底，坠入心灵深处。

所以，你不是为了过去和女人而活的，支撑你的，确实是义气吧。至少绝对不是那个盆栽，那只是你用来消遣的玩物而已，尽管你对它这么悉心照料。要不是你更看重所谓的义气，又怎么会把盆栽交给Ed来照管呢？“Ed，如果我不能回来的话，请帮我给温室里的盆栽浇水。”当时你是这么说的。

唉，那个Ed，还有那可怜的盆栽啊……

每个人都有一些不愿意被人提起的过去，就像你的左手。“你这样一直活下去，你那左手不会悲伤吗？”就算Spike不这么问，那一次你也一定会去的吧。那只钢制的左手是你为了活下去作的牺牲，也是你被出卖的证据。或许你应该对它充满怨恨。可是也正是这一只和你的性格极为相衬的左手，挡住了可以让你毙命的射向脑门的子弹。

最后那个出卖你的人故意被你开枪打死，临死之前，他求你为他做最后一件事情：为他点烟。当烟雾逐渐成形的时候，他说，终于破戒了。这一天，复归于你手的这一刻，终于被他等到了。

他和你一样是一个真正的男人，尽管也许从前不是。你有一双最有力的手，但也最懂得什么时候应该把它们放开，而且，微笑着……

When the past is passed by, it DOES become the past.

孩子



那天烧红的夕阳下。你对Ein说，“Ed要去很远很远的地方，也许不会再回来了，所以Ein你要回家去……你，想和Ed一起走吗？”

Ein冲着你叫了一声，响亮又坚决。那双眸子，跟你一样天真无邪。

“走吧，Ein。”你又像往常一样头顶着行李，摆足了双臂，歪歪扭扭地朝前走去。

BeBop那破旧的甲板上，留下了一个大大的，大大的，快乐的笑脸：BYEBYE。

你是一个快乐的人。可是为什么走的时候，我们这么悲伤呢？是失去了这些快乐，还是失去了和你共同的过去？

你没有属于自己的过去，因为你太年轻了。我所知道关于你的一切只有那个住满孩子的修道院。那个或许是你的家，或许不是。我根本不知道你以前干过些什么，甚至连你父亲都会忘记你是男孩还是女孩。因为你是孩子，所以就没有那么多的恩怨纠葛。与别人截然相反的是，你全然没有一点发愁的时候，即便是面对象棋宗师的棋局时那种紧锁双眉的姿态也不过是遇到对手时一种享受的表现。

你同样是一个古怪的人：穿上袜子反倒会滑倒，走路时双手必定摆动过那个始终摇晃的脑袋，可以用嘴咬铁笼子，用脚挠鼻子，在一头奶牛拦住火车帮助她抓住毒蘑菇犯的时候，你可以用只有他们（它们？）听得懂的语言对它说“谢谢”，然后奶牛说“不客气”。你可以陪着最好的朋友，那只叫做Ein的狗，一起在烈日荒漠中注视仙人掌发呆，还有一个类似于《挪威的森林》开篇提到的“敢死队”那样绘制地图的荒诞的爸爸。特别是，在Jet要你帮忙料理盆栽的时候，你居然用了巨大的水管来伺候。

但是你也绝对不是一个没有感情的孩子。在离开Bebop之前，你将自己手中的风车送给了Spike。

回到前面的那最后离别的一幕，很多人在看到这一幕的时候抑制不住湿热的眼泪。为什么呢？一个充满笑声的，以嘴为探索新事物的首要手段的孩子为什么让人这样伤感？很简单，因为告别。为什么你这种单细胞生物的告别可以激起我们最直接的悲伤情愫呢？和之前谈到的他们因为种种过去的情结而被伤感的基调所牵连相比，在你这样一个孩子身上，又有多少过去可以承载呢？没有。但这只限于我们认识你之前。一旦你陪伴我们度过十多集可爱的生活的时候，你在Bebop上所度过的时光就变成了过去，变成了我们对于你的回忆。剧中其他所有人都是回忆自己的过去，而Ed你，却用自己的快乐和我们一起书写着过去。只是要等到离开Bebop时，你才真正完成了自己这样一件快乐的作品。

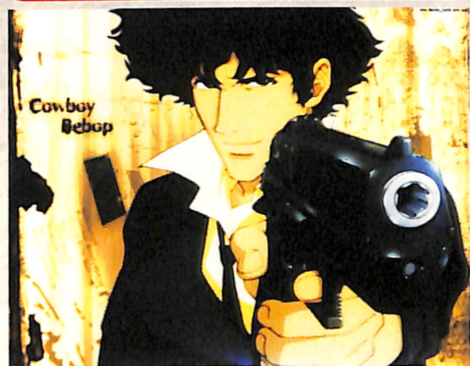
从你加入Bebop起，我们同你共同度过的每一分钟，在最后都变成了我们和你共同拥有的回忆。而一旦这回忆真的到了要被定型的时候，我们也终于意识到你是真的要离开Bebop和我们观赏了这么久的世界的时候，我们开始难以割舍。难以割舍你的过去，难以割舍我们和你共同经历的快乐。而更多的又是后者。剧中你的朋友们都是纠缠于他们是否能够告别过去，重新开始鲜活的人生，而对于你的故事来说，是我们，这些观众们，能否告别和你的生活，继续我们的生活。于是很多人在Call Me Call Me的背景音乐响起的时候，开始任由眼泪放肆地流淌。

而此时的Spike和Jet正在Bebop中吞咽着原本等待大家一起享用的鸡蛋。原本五人份（算上Ein）的鸡蛋，因为你们的离去，只能由两个人来解决。两个强壮的男人，面面相觑，没有任何言语，安静地吞着无味的鸡蛋。这是一种怎样的落寞和无奈啊……



Yes, I can call you, and any time?
But, I just want to know, if you can hear me, AGAIN?

主角



终于，到你了。

一个普通的，随意的，无所谓的，看似什么都能舍弃，其实什么都割舍不了的男子。

上面的三位Bebop成员对于他们过往的恩怨和情节，或苦苦追寻，最后不得已而松手，或坦荡地让其随波逐流，或根本不考虑从前，只管着下一顿饭的内容。而惟独你，是一个真正活在过去的人。

你自以为在那个令人发指的手术台上，你已经将自己的过去全部封存在那只左眼里，你自以为自己是在用惟一的好用的眼睛来审度这个世界。其实，你的心是通过那只义眼来看待世界的吧。

“左边的眼睛只看得到过去。”你曾经这样说过。

“那么右边的眼睛呢？”当Julia抛出这个问题的时候，你的回答只是沉默，因为你能看到的只是左眼中留存的过去而已。

“等这次结束后，我就收手，然后，我希望你我在一起……”在那原本最后一次的战斗前，你像每一个渴望金盆洗手的人一样对你的女人许下这样的誓言，这同时也意味着你将要背叛一个曾经和你生死与共的战友。

故事就是这样开始的。战友要你偿还对于他的背叛，而你又要实现对女人立下的誓言。

为了能够见到你，残忍的Vicious不惜用恩人的鲜血引来你的出现。

当时斜射的阳光从宽大的落地玻璃窗射入，将一个空荡荡的房间分成了两块：一边是阳光，一边是阴影。毛恩来，一个颇有意味的名字，一个对你有恩的男人，被冰冷的鲜亮的长刀刺穿了胸膛。乌鸦也被惊起，飞过了那一堵被鲜血染红了的石墙。

当你对安娜提到毛恩来的名字的时候，她无言了。握住的玻璃杯不停地颤抖，“你从以前就不听别人的劝告……毛从你失踪起便一直在找你。说你一定还活着，你出现了，但毛……”于是，你



不会轻饶凶手。你总是报答，因为别人在过去对你的恩泽。

高耸的教堂，透光花彩的玻璃窗。

"被天国放逐的天使，只能成为恶魔，对吧，Spike？"Vicious将"红龙"比作天国，将自己比作了天使中的一个。

"我只是在做一个醒不过来的梦。"

"那么我现在就让你醒来……Spike，你知道你现在的表情是什么样的吗？"

"什么？"

"你和我流有同样的血。为了寻找其他的血，那些迷失怪物的血。"

"那种血，早就流干了。"

"那么你为什么还活着？"

枪，长刀，肉搏，厮杀逐渐变得原始起来，应和着纯真的唱诗班的童声。你跌落时的眼神无辜又真诚，仰望溅落的教堂玻璃，犹如破碎的天空。

你想到什么了呢？掉落路边的玫瑰？曾并肩的Vicious？还是，Julia？

只是都泛黄了，是的，泛黄了。

"Julia！"当Ed某天随意地报出这个登陆网络的名字时，你居然丧失了一贯的低调，嘴里的烟头滑落到地上，你冲过来推开了我们娇小的Ed。之后又什么都听不进去地离开了Bebop。

"我要去找我的女人。你就去找那个女人吧。"当Jet想拦住快失去理智的你时，你的台词让那些认为你爱着Faye的言论瞬间土崩瓦解。

没有什么可以阻拦你去寻找Julia，正如没有什么可以阻拦你为了过去，而在真实的世界中所做的一切，复仇亦或是报恩。

在你刚出现在这个故事里的时候，你去过一个诡异的老者那里。当时他摊开其布满皱纹的手掌为你占卜，老人粗哑的嗓音犹如从指缝间流落的细沙，缓慢又沉稳。

"你太小看女人了。"老者看似武断的话语有些扰怒了你。于是你转过身，拉开了门帘。

"接受你的命运吧。"可惜门帘已经合上，你没有听见。老者抬起手掌，吹去所剩不多的细沙。你流离的命运犹如这沙尘，飘散在无声的空气中，不知归于何处，唯独那老者，似乎了然于心。

在故事的最后，你为了这已经注定的命运，走上了一段不归的旅程。

"你听说过这个故事吗？在追捕中有个男人脚受伤了，那个地方是没法治疗的沙漠的中心。脚腐烂了，死神正在靠近他。那个男人终于搭上了来救他的飞机，他看着沿海附近全白的世界。那个地方是布满雪，闪亮的一座山。山的名字叫乞利马扎罗。那个男人在想，自己正往那边冲。但是，我最讨厌这种故事了，那个男人一直在寻找过去。就像是到死之前，拼命地寻找自己还活着的证据。"Jet语无伦次地说着一个不怎么高明的故事，用他最不擅长的含蓄的手段规劝你回到现实中来，"第一次见面的时候，你讲过，你已经是死过一次的男人，这样就足够了。"Jet以为你是一个男人，可以像他一样释怀地将过去扔到河里。但是，他错了。

"有个女人，一个让我第一次感到活着有意义的女人……我这样想……那是……我所失去的一小片段，我所想得到的……那一小段片断……"这算不上回答，你只是在朗读内心的感受。

Faye此时也站了出来，"我恢复记忆了，但，一点好处都没有。能回去的地方，根本没有。我只能再回到了这里。"

"你仔细看我的眼睛，因为意外，其中一只是义眼。从那个时候起，这边的眼睛看着过去，另一边的眼睛看着现在。眼睛所看到的并不是真实的，我这样想着。我本来想做一个永远不会醒的梦，但是不知道什么时候就醒了。我并不是想死，我是不是真的活着，想去确认一下……"

你留给我们的是远去的背影，任凭Faye空射的枪声在你的身后回荡。你能听见的或许只有占卜老者的低声呢喃：

"不要害怕死亡，死亡永远在身边。当表现出害怕的同时，我想死亡应该比光还要快速前进。如果没有害怕的话，就只会温柔地在身边守护你。"

你要去的地方是墓地，一个尘封逝去的人和事的地方，你们约定的地方。而Julia却在那里倒下了，这一次是永远地倒下了。你在一群飞起的美丽的白鸽中间拥着你生命中惟一的女人。

"这是梦吗？"Julia倒在你怀里的时候这样问你。

"是的，一场噩梦。"你没有骗她。"砰！"你伸出了食指，扣动了那看不见的扳机。

你终于死了。有人说Julia死了，你也就没有活着的必要了。也有人说，故事总该有一个结束的时候。谁知道呢？但愿你在那边能够守着你的爱人。

SEE YOU SPACE COWBOY……

主题

除了全剧最主要的主题——对于过去和回忆的并不明确的诠释和叙述之外，全剧还毫不吝啬地将镜头留给了其他很多表达的东西。也许其中的一些并没有被表现得很鲜明，有些也只是点到为止。不管是制作者有意为之，还是我纯粹的主观臆测。对于这些内容的表现也是全剧很重要的部分。以下我仅列出给我留下深刻印象的几个镜头，不过这些也足以表现该剧丰富的内涵。

【人性】

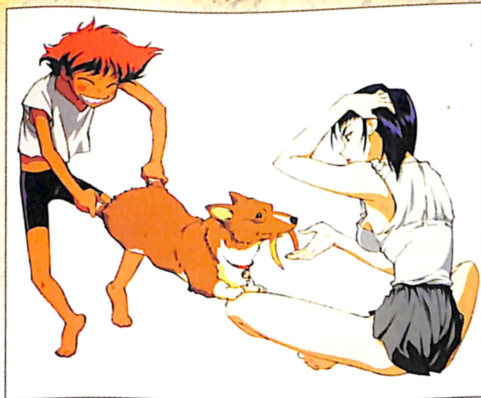
这是很多作品中要表现的一个话题。人性这个东西可以说得很大很大，把什么都囊括进来说。很多时候我们关注一款作品，无法很清晰地说出它要表达的内涵的时候，我们会说这是人性。在拔高了这些内涵模糊的作品同时，也模糊了人性的内涵。

《Cowboy Bebop》对于人性的各面的刻画还是比较具体和细腻的。没有笼统到让你只在不明所以的情况下给它戴上人性的高帽。

第四集《Gateway Shuffle》。穿梭宇宙空间的通道已经关闭。那些作恶的人们被囚禁在没有出口的绝望中。Spike在之前大家都没有注意的时候，已经将那个神秘的玻璃容器还到那个海鼠团"妈妈"的衣服口袋中，此时这小玻璃罐由于失重，从她口袋中漏了出来，撞向飞船的前窗玻璃。清脆的撞击声，玻璃四溅，恶性的病毒在狭小的船舱里游走——那种将人变成猴子的恶性病毒。号称要将人变回自然的病毒的主人，却在这封闭的空间里品尝着步入原始的滋味。

以这样"自作自受"的表达方式来进行人性的简单诠释在电影中，尤其是在逐渐开始融入东方渊源仇结文化的欧美电影中随处可见。让我印象比较深的是在《极度深寒》中，变异怪物来袭，人类四散逃往。为了拖延怪物的脚步，某个男人给了同在逃命的伙伴一枪，希望怪物吃掉中枪后跑不快的同伴。最终他没能如愿，当他被怪物吞进嘴里时，他想用子弹快速了解自己生命，希望不去经历在怪物胃液中的痛苦，这时他却发现，刚才送给同伴的，却是自己枪中的最后一颗子弹。而在《Kill Bill》中昆汀老兄更是用一片腥风血雨缅怀黑泽前辈，而这一片腥风血雨也是因仇





而生。

虽然这样的主题并没有什么新意。但是在《Cowboy Bebop》中的表达手法非常随意。由Spike这个没有规矩的主角来完成这一举动更让人觉得自然。讽刺意味贯穿了整个第四话，而最后用这样的方式交待海鼠团"妈妈"的结局可以说是水到渠成，黑到极点的幽默把讽刺的浓度又加深了不少。

【环境保护】

同样是在第四话。虽然说作为反面角色出现的海鼠团无恶不作。通过打着的保护濒危动物的旗帜谋取金钱上的利益。但是在多数场合下，这个海鼠团使用的手法并不是枪械和暴力，而是一种利用环境的感化：放出会映出标语的烟雾弹，动听的音乐（确实很轻快）。而这种感化虽然是为他们谋取私利，但是同样也或多或少地表达了海鼠团或者说是制作者的一些环保意识。

【电视】

谈到感化，那就不得不提到第23话中，那个龙迪的Scratch团体。同样地，这个团体也是一个反面的团体。我们暂不去管他这个"龙迪"只是某个值得同情的小男生YY出来的，总之这是一个不做什么好事的团体。但是与海鼠团相似的是，它也在宣扬着它自己的主张：电视对人们生活的感化作用。这一点其实在《MGS2》的最后的一些对白当中也有表现。（爱国者通过公共媒体，当然包括电视，来控制民众的思想。）大致的意思是说，电视对于人们的思想有着统一、同化（两部作品中，要表达的更确切地说是"腐化"）、阻止个性化的思想产生的负面作用。并且两部作品都将这种作用夸大到了极端严重的程度。

《Cowboy Bebop》将描写Scratch团体将这种感化作用夸大一来是想体现这个团体是不良的社会组织，当然会用一种极端的手段来宣扬他们的哲学。（邪教？）另一方面，我认为这样的一种夸大也是制作者希望观众能够对这个问题有些重视。确实，对于现在的人们，花了太多时间浸淫在电视和网络的世界。没有时间去进行自己的思考，只是一味地接受来自于媒体的说教。虽然我们的环境还远远不像剧中那样受制于邪教的熏陶，但是对于我们所接受的文化来说，是不是多少有些类似呢？

花絮

<1>知道可爱的小狗Ein的价值么？在Ein出场的那集中，小偷窃得装Ein的皮包，然后无奈地发现其中只有一只狗，在将其送往宠物店卖时，被告知，这只其实很不平凡，但是貌似很普通的狗的售价是：200元。而且应该是日元。

<2>虽然故事的主要发生地在火星（没错，Spike就是传说中的火星人），但是我们还是惊喜地发现在那个年代中国人已经落脚在这片现在看来还算比较遥远的土地。证据就是全剧中屡屡出现的汉语文字。注意了，这不是日文中的汉语词汇，而是地地道道的中文汉字，其中多数是招牌。可见中国商人的影响力之广泛。以下就是我在观看时的记录。（#后的数字代表出现的剧集。）

#2 谢瑞（似乎是著名的珠宝品牌"谢瑞琳"，镜头角度关系，无法看见招牌全貌。）当Faye踏入酒店的时候，酒店老板招呼："你来啦？"而那个拿着装有Ein提包的男人说要一杯"老酒"。（可以明显听出两人说的都是汉语，虽然语调比较怪异，但可以当做是中国人的火星方言。）

#3 嘈杂的街道上有一块破旧的招牌：飞利浦。（尽管是一个荷兰品牌，但想必当时中国是他们的主要市场。）赌场一角并不引人注意的地方写着：欢迎光临火星的蜘蛛。（估计老板是澳门兄弟。）

#4 Space Warriors在宇宙空间放出的荧光标语：不要世界污染！（宣传标语要起到效果一定要有中文版。）

#6 火星码头一角的招牌，在后面几集中也屡屡出现：新闻报道，火星日报，尖沙咀，倒写的"福"字，华侨商业银行，来图动画公司。

#18 录像机的盒子上：保证质量。（该录像机应该是50009型，因为是简体中文。）

<3>每集终了，屏幕的右下角都会出现一句收官语。通常情况下都是See You Space Cowboy。而在某些特殊或者重要的故事里，该集结束收官语会作变化。这里不多解释了，想必看到这些短小的句子，看过该剧的朋友一定能回忆起对应的是哪些故事了。

EASY COME EASY GO

LIFE IS BUT A DREAM

SEE YOU SPACE SAMURAI

SEE YOU COWGIRL，SOMEDAY，SOMEWHERE（看到这句话当时大感动！）

<4>我相信《Cowboy Bebop》通篇地模仿电影的场景远不止以下列出的这么寥寥几个。因为我的电影知识缺乏，只看出和记录下以下这些：

当追捕Ein的两位老兄放出吸引狗兄狗弟的声波的时候，狂奔的群狗好似《101真狗》的经典场面，只不过狗儿们已经不是斑点狗了。

Spike和Vicious的对决怎么看怎么像《Face Off》中的决斗。而吴宇森的Fans一再地在网上提醒《Cowboy Bebop》的主创人员也是吴导的追随者。

第22集中，电梯上摆放着的炸弹熊，这样的悬念制造很有希区柯克的感觉。希区柯克曾说，如果要制造悬念，让观众在爆炸前就知道炸弹的存在，会比在爆炸的瞬间揭示炸弹更能够提升观众的兴趣。

同一集的末尾，浑圆的落日之后接了一个装有食物的圆圆的盘子，像《太空2001》中那个经典的骨头变成宇宙飞船的转接。

而类似的转接在第26集里又有出现。当时是Spike的眼珠，转化成飞船尾气的圆形喷射口。

<5>由于现在dvd的动画可以选择声道，于是选取何种语言的配音也成为了一个经常讨论的话题。很多人选择听日文的配音，也有人推荐英文的配音。我则两种都听过。个人感觉质量都相当高。日版有着强到无边的声优阵容，自然不会令你失望。而美版的配音更能够体现人物的性格，和Cowboy的特质。所以，看你更倾向于哪一面了。

尾声

短短的26集就在众人的聚散中匆忙收尾了。也许很多人并不解我为什么起这么一个沉重的名字。其实大意就是Spike是一个缺失心灵的人，因为他没有用一个积极的心态去面对现在的生活，颓废，得过且过。尽管这样的缺失显得很唯美，很有调调，但是对于这样一个男人来说，最后死去的结局并不是我们愿意看到的。

整篇文章耗费了我近一年的时间准备。写完之后，还是发现自己没有完全表达出对于《Cowboy Bebop》这部作品的全部感觉。真的很希望有更多的人可以喜欢这部伟大的动画。如果你觉得本文中所描绘的这样一个世界是你所喜欢的，或者好奇的，我可以很负责任地告诉你，真正面对这部动画的时候，你一定会发现更多精彩的部分，比如我一直避讳谈到的菅野洋子的音乐等等。

最后，想借尾声中的这么点字做一些私事，祝愿远在法兰西的女友平安，期待你回到祖国的那一刻。



文 天丛云剑

冰封的传奇——乱谈·北欧神话及其他

他们居住的土地遥远而严苛，水域辽阔，终年被冰雪覆盖，自然条件极其恶劣；他们曾经和欧洲大陆关系并不甚密切，也曾驾驶着古老的'品只频繁活动于易北河到纪龙德河的整个沿海地区，攻入汉堡火烧巴黎城，那被称作维京人的时代；他们信奉着和欧洲大陆完全不同的宗教——天真、忠实和勇敢，是他们对自然和人类生命力的最佳名词。

莱茵河、维斯图拉河和多瑙河之间，古斯堪地那维亚地区，北欧，他们的神话气派而宏大，如同一具造型结构非常雄浑巨大的雕塑。今年我们要聊的，是关于这块土地上的神话故事。

复兴 Renaissance

女神的圣斗士（车田正美）

故事概要 Synopsis

奥丁神的地上代行者希露达(Hiloda)在海神波塞冬的诡计下戴上了诅咒的尼伯龙根指环，这就是一系列悲剧的开端。(希腊神话的重要神祇们在《圣斗士》中都是以反派出现的呀……就纱织一个正义使者？)雅典娜化身纱织又一次义无返顾地担当了救人民于水火中的任务——代替希露达在风雪中祷告，但这只能坚持12小时(……又是12小时)；于是勇敢坚强的青铜DD们投入于守护希露达的7位神斗士的战斗中，他们要收集神斗士的6颗奥丁蓝宝石，以此召唤所罗门宝剑解除指环(所罗门又关北欧什么事啦？)。战斗异常激烈……(以下省略数千字)，最终决战在大BOSS希露达和我们的无敌小强星矢之间展开，战况险恶之时，星矢穿上了奥丁的神斗衣，终于战胜希露达，破解了指环，使她恢复了善良，迎来了Happy Ending……



角色 Character (按照出场顺序排列)

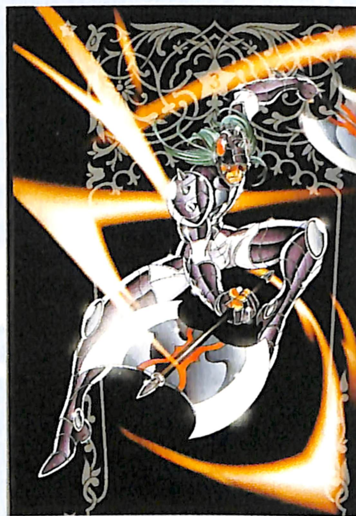
芙瑞亚(Freya)

希露达的妹妹，整部作品中出镜时间应该不满半集，如果不小心忽略也没什么奇怪的。曾以为恋母情结严重的冰河会和这个甜美的美眉来一段爱情插曲(西伯利亚和北欧同样寒冷)，后来则寄希望于她和那个酷酷的哈根，可是爱情的力量没有强大过作者对热血的执着……

的确，芙瑞亚在《圣斗士》中没什么特别的演出，但是在北欧神话里是不得不提一提的重要女神，她是阿瑟加德12位正神之一，掌管美和爱，是海河和风神尼尔德(Niord)同娜瑟斯(Nerthus)的女儿，丰饶之神弗雷尔(Freyr)的妹妹，居住在奢华的巨大宫殿色斯灵尼尔(Sessry-mnir)，以非凡的魅力、性感和热情令人神倾倒。她的艳史非常丰富，是一位不甘寂寞的美丽女神，而她的丈夫奥都尔(Odur)则喜欢四处流浪(难怪芙瑞亚会四处留情，实在是丈夫的冷漠造成的呀)。

德尔鲁(Thor)





第三星法库达星(Phecda)的德尔鲁穿着巨蛇造型的圣衣，刚毅的脸从蛇嘴中露出，举着双斧，是个大力士。圣衣的创意来自洛基(Woki)的儿子，缠绕世界的米德加德大蛇(Midgard，意为世界蛇，米德加德是人类居住之地)，关于米德加德的故事会在后面介绍。

德尔鲁的攻击并没有什么特别之处，虽然他轻易把冰河、瞬打晕，并且破解了星矢的天马回旋碎击，但毕竟是第一个出场的神斗士，我们知道他走不了很远，基本上是预热小宇宙的热身对手，所以抱着为希露达而死的心愿英勇就义。但是在北欧神话中，他也是重要的正神，并且是奥丁和大地女神乔德(Jord)的儿子，雷神瑟尔。

不知为何把Thor的名字翻译成这样，按照正统的翻译应该是瑟尔，他是奥丁的长子，地位仅次于父亲，是诸神之中最威武勇敢雄伟且最有法力的神。他几乎就代表了北欧神话的精髓——天真、勇敢、忠实。神话中的瑟尔同德尔鲁一样是彪形大汉，蓄着乱蓬蓬的红胡子(想到什么了？《AD&D》世界里的矮人？汗)，手持神斧弥奥尼尔和雷霆之槌苗尔尼尔(看，非常眼熟的名字呢)，负责守护圣地阿瑟加德和人类居住的米德加德之地免除一切侵犯和蹂躏，并且能与普通人类打成一片，是个平易近人的神。但由于他太耿直老实，经常被洛基戏弄。

法利鲁(Fenrir)



第五星艾里奥托星(Alioth)的法利鲁的圣衣造型是狼，狼主题的圣衣代表着洛基另一个儿子，米德加德的哥哥焚厉斯(Fenris)，而法利鲁出场时也伴随着狼群。年幼时双亲被巨熊杀死后被人类遗弃，由狼群养大的法利鲁，是被希露达所救的可怜孩子，基本上苦孩子在有了精神寄托——尤其寄托对象是美丽高贵的女性之后，很难接受突然出现的外人对他说心目中的女神已经变成恶势力的代表，所以宁可选择两败俱伤。最后他被紫龙打败，压在冰山碎片之下——冥顽不灵不是他的错，他只是错在生不逢时吧。顺便一提，神斗士所对应的是北斗七星，却没有找到什么资料说明当时的北欧神话和北斗七星有关，有点可惜，另外：这七颗星真的叫这些名字吗？(小编：打！这不是你的工作嘛！早干吗去了！)



哈根(Hagen)



第二星美拉克星(Merak)的哈根有着像负离子处理过的飘逸直发，灿若金丝，可惜因为是热血少年漫画，

※作者按：文中如有人名音译问题，敬请见谅。



不敢奢求这些吸引人之处能带来什么浪漫因子。虽然他发誓永远保护效忠希露达，并且与芙瑞亚两情相悦，面对现实，他还是挥泪爱情，选择战斗，宁可相信冰河是闯入他们圣域的入侵者。其实这并不奇怪，奇怪的是青铜众永远觉得自己是惟一的正义，把他们任何行为都正当化，人挡杀人佛挡杀佛，一点不手软！何况身后还有雅典娜撑腰，故更加肆无忌惮。

哈根圣衣的主题是马，说到马自然就是众神奥丁的那匹八条腿的灰色战马斯莱普尼尔(Sleipnir)，不过当奥丁在人间游历时——这是他的爱好，也算是监视的一种吧？——要骑着斯莱普尼尔似乎不太可行，事实上颇好奇八条腿的马是怎么长的。至于哈根的名字，则是来自于《尼伯龙根的指环》，神话原作、中世纪德国诗歌(诗歌版为《尼伯龙根之诗》，在诗歌版中尼伯龙根代表了宝藏的名字)和瓦格纳的三个版本中，哈根是位玩弄手段的奸臣，这也正是神斗士哈根的形象吧？(关于另外版本中的哈根，后面再聊)

米伊美(Meeme)



第七星尼特那协星(Benet-nasch)的米伊美的圣衣和他的对手瞬一样有着艳丽的颜色，配合竖琴美丽的音乐和他美丽的容貌制造着华丽的死亡场面。而所谓攻防一体的究极武器星云锁链，在米伊美毫无杀气的攻击面前再一次无力——的确无力，因为不无力最终奥义"召唤不死凤凰一辉哥哥"就不能发挥作用啦！一辉的幻魔拳虽然现在听上去名字老土，作用基本和阿蛮的邪眼差不多，只是他没有温柔的表情问"你做了好梦了吗？"，但是实用性比邪眼更高——没有时间限制，没有一天内使用的数量限制——只是副作用是人脑受损。言归正传，哥哥一出当然事半功倍，打倒米伊美只是时间问题，原来当初米伊美的生父母为养父所杀，他得知后就杀死养父，原来事实是养父当时也是为了自卫才不得不出手——又一个阴差阳错的可悲故事——《圣斗士》中为了阐明各自的战斗立场都爱废话，说很多道貌岸然的话让不明真理的孩子们忽悠。不知道为什么美丽的男人爱钻研战斗的真谛——难道不是你死我亡，胜负一线么？战斗和决斗完完全全是两回事呀？总之，米伊美被一辉打倒，瞬继续前进。



米伊美的圣衣没什么特别可说的，基本上竖琴和北欧的粗犷风格有点距离。米伊美的名字同样来自于经典的《尼伯龙根的指环》，米伊美是齐格弗里德的养父，矮人铁匠，但是他心怀鬼胎，一直想利用齐格弗里德得到尼伯龙根的指环，最后被齐格弗里德所杀，也是个悲惨人物，无论如何没有功劳也有苦劳，竟然说杀就杀一点犹豫都没有。在瓦格纳的歌剧中，齐格弗里德对待米伊美的态度就像冤家——好歹也是养父养子的关系，米伊美也没有虐待他，这难道是中西文化差异？

阿鲁贝利西(Alberich)

第四星美格列斯星(Megrez)的阿鲁贝利西的圣衣诡异非常，骷髅和紫水晶，不知道该评论为神秘还是耀



眼，总之可以肯定圣衣设定和北欧神话没甚关系。如果以上出现的几位神斗士还能用太愚忠、死脑筋、愤世嫉俗什么的给予适当借口，阿鲁贝利西就是彻头彻尾的"大坏蛋"。撂倒魔玲、星矢和冰河，终于迎来了紫龙的脱衣Show



(阿鲁贝利西的祖先竟然还和童虎有过节，太扯了吧？)，只为这一刻啊只为这一刻，it's show time！啊，对了，我们的主角是阿鲁贝利西……且说这个大大反派没失心疯也没中什么蛊蛊，却想收集所有奥丁蓝宝石、杀死希露达，统治仙宫(难道这个仙宫是指瓦尔哈拉？)，——可能这在战士的道德标准里，这样的野心是非常邪恶的吧(……大滴汗)，不知道统治仙宫后是不是向圣域进军？虽然号称仙宫第一智者，但是所用的小手段也无非是威逼利诱，没有多少智慧的痕迹，也许他能表演的舞台太有限了，显得太聪慧就会暴露出青铜孩子们的没有智慧——这种对比安排，作者真是煞费苦心。

阿鲁贝利西的名字同样出自歌剧《尼伯龙根的指环》，也是尼伯龙根的侏儒，从莱茵河底的三位女神手中偷走了莱茵的黄金，打造成一枚受诅咒的戒指，这正是引发悲剧的前兆。而在北欧神话中，只说是黑侏儒打造了"聚金指环"，被洛基偷走而受到诅咒，没有提到阿鲁贝利西的名字。

斯多(Shido)

第六星米扎鲁星(Mizar)的斯多的圣衣是黑色的虎，出来的时候很威风，去的也快……瞬的星云锁链再次





失效，同时一辉哥哥要帮助星矢等，只能给予小宇宙精神鼓励，所以立刻学习紫龙的脱衣精神，再次娱乐观众。毕竟战斗接近高潮，简单被打败是贬低作者能力的事情，不容许发生，所以斯多倒下后立刻出现了他的孪生哥哥阿鲁科鲁星(Alcor)的巴多(Bado)，同样也是斯多的"影子战士"，如果弟弟不死，哥哥就不能成为真正的神斗士——双生子在那儿是不祥的象征，所以巴多被父母遗弃而斯多则是在爱的温暖中养育出来的——这种设定有点勉强吧？为什么要哥哥不要弟弟，何况哥哥还比较强，如果真的遗弃就要遗得远弃得绝，这日后碰到不"仇人相见分外眼红"才怪呢——不不不，这一切都是为了对比瞬和一辉的兄弟情深，爱的感召才设计的，就算勉强，也是为了升华主题而存在的，非常重要呀。最后还是靠及时赶来的一辉一招百试不爽的魔幻拳让巴多重拾兄弟感情(维京人真是单纯又容易感动，一笑泯恩仇，好潇洒啊)，最后他带着斯多的遗体黯然离去。另外一提，斯多和巴多身上真的没找到什么北欧神话的蛛丝马迹(喜欢用《指环》里的名字，就该像田中大神一样，把沿用进行到底嘛)。



齐格弗里德(Seigfried)

第一星杜比星(Dubhe)的齐格弗里德属于中BOSS，被誉为不死之身，他的圣衣是暗色的双头龙，也就是《指环》中倒霉的巨人兄弟之一，弟弟法弗纳(Fafner)，因为抢夺指



环，法弗纳杀死了哥哥法佐尔特(Fasolt)化成巨龙守护指环，后被齐格弗里德所杀。现在神斗士的杰克和法弗纳纠缠在一起真是非常有想象的一笔啊。看得出来，装狠也是要有能力的，而齐格对希露达的暧昧真是让人非常非常心痒，只是之前就说过，《圣斗士》的故事从头到尾都无关爱情，每次只是读者自作多情而已。中BOSS和大BOSS都少不了星矢一再燃烧小宇宙和众人帮忙燃烧小宇宙——对啊，北欧这么冷不多燃烧一点是很容易有生命危险的，而且青铜圣衣怎么看怎么单薄……

齐格弗里德是《指环》中最重要的人物，英雄、情人连接着鲜花和悲剧，尽管他无畏又聪明，最后还是死在神族的勾心斗角和人类的阴谋中，这么说来，也算是悲剧人物吧！（本来《指环》就是一出大悲剧啊！）



奥丁(Odin)

他才是神斗士篇的最重要人物，北欧的众神之首。在介绍他之前应该先明确一下北欧神话的定义，即日耳曼宗教(Germanic religion)。它是在古斯堪地那维亚的人在基督教之前所信仰的宗教。日耳曼宗教有用人类想象描绘的众神，在北欧海盗时代(9～11世纪)有4位神特别重要。奥丁，众神之父，主宰瓦尔哈拉——这座巨大宫殿是为了安置战死疆场的恩赫里亚(Einheriar)英雄而建，这支神旅将日后在“诸神的黄昏”时协助众神做最后一战；雷神瑟尔，是天空、法律和秩序的神；弗丽嘉(Frigga)是婚姻爱情的女神，奥丁的正妻(地位等同于希腊神话中的赫拉)；以及美神芙瑞亚。



在神族和霜巨人一族战斗后，霜巨人战败逃往边缘荒僻之地，建立起耶吞海姆(Jotun-heim)的巨人王国。而神族主宰了世界，创造了宇宙万物，而从被打倒的巨人伊密尔(Ymir)的腐肉里钻出了小尸虫，诸神赋予他们魔法、智慧和矮小的身体，并分为两类：诡诈狡猾的黑侏儒，他们是能工巧匠，白天不能在地面活动接触阳光会变成石头；另一类长得美丽可爱称为白侏儒，他们有翅膀可以飞来飞去，照顾花草和鸟雀游戏，或在月夜的草地翩翩起舞(忽然想到《黑暗精灵》的一些场景了，白侏儒？黑侏儒？笑)。而众神在奥丁带领下定居阿瑟加德(Asgard，意为神的花园)，修建了许多宏伟绚丽的宫殿，并确定了12位正神。

奥丁的形象常常是一位身材高大的独眼中年人，黑色卷发，蓬乱的花白胡子遮住半张脸，只能看清剩下的一只眼睛炯炯有神。他身穿灰色大衣，头戴青色大风帽，手中握着无敌长矛冈格尼尔。为了换取智慧之泉秘密尔(Mimir)的泉水，他向看守人巨人密米尔(Gaint Mime)献出一只眼睛。当他坐在瓦尔哈拉的的宝座上，双臂就会停着两只神鸦。北欧神话中的奥丁傲慢高贵威严危险神秘神圣不可侵犯，是众神之王，全能之神，胜利之父。

真正的奥丁也许根本不屑有一位人间的代言人，用纤弱的身体祷告世界的平安，他的胸膛才是美人该在的地方，至于神斗士，如果奥丁真的喜爱他们，他们都该是幽灵才对。

评论 Critique

在认识星矢一干众之前，年幼的我们连希腊神话的人物名字都数不清楚，之后则坚信美丽的爱琴海畔确实有那么个神圣的名为圣域的地方被万千希腊神话狂热者顶礼膜拜。

在对纱织脆弱的存在感，五位青铜圣斗士的不死能力(燃烧不尽的小宇宙啊！)，和12位黄金GG献上十二万份的敬意之时，并没有对远在北欧的七位神斗士给予过多的关注，比较此后出现的重量级波塞顿和哈迪斯(拥有108位冥斗士的哈迪斯只能说明一点——有钱，养得起啊！)。贫瘠、酷寒、艰难足以概括对阿瑟加德的主要印象——想来，一样是神祇的家园，一样有同奥林帕斯匹敌的神宫瓦尔哈拉，12位正神也是威风凛凛，在《圣斗士》里为何就剩下一片冰封的冻土，神斗士个个都是愚忠的死脑筋，日子苦哈哈的老百姓和为了祈祷平泰而备受折磨的希露达？不公平！

尽管只记得希露达飘飘欲仙的女巫模样，芙瑞亚金灿灿的头发和神斗士们面目模糊的脸，《圣斗士》北欧神斗士篇却让我们第一次接触到这个遥远国度遥远的神话传说。

革命 Revolution

《魔侦探洛基》（木下樱）

故事概要 Synopsis

在木下樱版本中的火神洛基，成了掌管欺骗与恶作剧的神(尽管神话中的洛基的确很擅长这些)。英俊潇洒处处留情的他被奥丁贬下人界，封住魔力，成了小孩子的模样。人间界的洛基开了燕雀侦探社，辗妖除魔，非常威风(装酷的小孩，现在流行的调调)。但是随着神界的瑟尔、海姆达尔、弗雷尔、芙瑞亚等等纷纷出现，情况变得让人琢磨不透。原先和自己称兄道弟的奥丁想杀死洛基，永远封印他的力量。随着人物不断出现，谜题不断揭开，又有巨人族首领乌德卡特洛基(和洛基有相同的容貌)的出场……洛基终于和三位诺恩斯从世界树到达天界，原来，附身在海姆达尔右眼中的巴尔德慢慢侵蚀了奥丁的身体控制了他的意识，洛基是惟一可以阻止他的人。结局当然是世界末日“诸神的黄昏”，大战结果很显然是正义战胜邪恶。天界虽然被毁，但是活下来的神祇们决心重建家园，而洛基变回原样回到了人界……

角色 Character

洛基

首先申明，洛基的正版拼写是“Woki”，而不是“Loki”，这总让我有一种“此作品中洛基乃盗版也”的戚戚然。我们常常能看到这样一个主角的呀，平时一副不可以信赖的豆钉样，关键时刻能够变身成九头身美少年版(这当然同他的能量槽或魔法槽有关)，柳暗花明化险为夷，顺便骗取MM们的芳心——并且他还有7种人格呢，这本来在《多重人格侦探》中是恐怖而痛苦的事，而在《幽游白书》中则代表了实用主义的精神——但是落到洛基身上绝对是票房支持率和点击率(厄，我是指图片)。

神话中的洛基只有火神的头衔，没有那么多责任还要掌管欺骗与恶作剧——想来这么爱玩的他一定不乐意被头衔束缚。他是奥丁的奶兄弟，十二位正神之一，霜巨人同宗冰巨人伊密尔的儿子，或者说他是法尔波提(Falboti)和女巨人若菲(Rofie)的孩子——插播：记得那个出场后毫无建树的巨人组首领乌德卡特洛基吗？我实在没看明白他算一个什么角色，起了什么作用，当初说他是洛基的前世！(晕……原来神也有前世和后世之分的)煞有介事地要合体，后来莫名其妙被一个小妹可可搞定……插播完。

洛基是火神，和水的道理一样，



可载舟抑可覆舟，可造福于人也可制造恐怖和麻烦。洛基的秉性也基于此，善恶参半，尖刻狡猾。但是到了后来，他的无恶之心，渐渐成为有恶之心，他的行为成为神性与魔性的混合体，最后成为阿瑟加德的叛徒和敌人。因为他挑唆了光明和黑暗孪生神，使光神巴尔德(Balder)死于非命，后大闹神宴，最后被诸神关在洞穴中受折磨，知道众神的黄昏才得以脱身，并带领巨人们和神族大战。

大堂寺茧良



她算是女主角吧？因为她在众人中虽不是神，却跟在洛基身边，比其他配角出现的画面多了一点，最主要的是，最后洛基会回到人界似乎是为了她，但是两人之间是否有爱情呢？都未有明确表示，更何况还有一个老婆丝碧卡卡在当中，也许作者也很左右为难。但是这样的角色总是需要的吧，单纯善良、天真烂漫的人类女孩，偶然进入到神族的闹剧中去，这个人物其实就是身为我们普通人，甚至可能是作者本人的美好臆想啊！一生中能够有这样的经历，就算没有爱情又如何？就算没有钓到金龟又如何？就算没有担负什么拯救世界的使命又如何？就算没有被戏入某个不知名的世界去面对不敢想的问题又如何？就算没有周旋在无数帅哥中间作苦恼状又如何？……至少还被绑架过、失忆去暗杀神明、被弗雷尔热烈追求、参与了几次重要事件……难道还不足够么？有些人太贪婪了，总想着天上掉馅饼，一秒钟由灰姑娘变成众星捧月的公主，这世上哪有这么好的事呢？茧良的生活才是我们真正向往的，本来，我们就不敢奢求太多。

暗野龙介(米德加德)、海尔、焚利尔、丝碧卡

在《洛基》中，他们四人加上洛基就是一家人了，焚利尔以狼(其实觉得跟黑色的小狗一样，并且看不出品种)、海尔以似云朵又似鱼的幽灵状漂浮物的形象出现，丝碧卡则是突然从天而降的临时哑女仆，但是除了消耗大量大量的食物外也没有做出什么令人惊讶的事来。至于，围绕着世界的米德加德大蛇的暗野原来看来是位温和的管家，而且绝对比父亲洛基温和可靠，其实也不过是洛基身边的忠狗，毫无个性可言呀(本来还期待过他也许是大智若愚的类型呢)。也许这一家子主要就是为了使这个闹剧更像闹剧才出现的也未必，而且一家团圆的画面难得出现一下也非常适合拿来作为彩页的构图。



评论 Critique

说心里话，不是为了写这篇稿我是绝对不去看这样的作品的(话音刚落被洛基FANS的无数臭鸡蛋淹没)。不知道该如何为它定义：侦探(有类似"真相只有一个"或"我以XXX的名义起誓"这样的画面哦，只是说得时候表情太不正经)？热血(有少年为爱和青春奋力拼搏的场景，只是因为太缺根筋有作品退化了五年的感觉)？少女(有许多晃人眼睛亮灿灿的爱情，单恋热恋畸恋一应俱全)？或者是亲情呢(看看洛基那一家子，看看暗野有时恶心巴拉的神情)？神话剧(降灵术、召唤四大天使的魔法阵、吸血鬼、金苹果，冥府的看门狗，甚至还有日本神话……作者胃口非同小可)？……同时，作品涵盖了恶搞、正太、落下包袱、篡改神话原作(虽然不至于太离谱)、装神秘……太多我无法接受的罪呀！但因为它适当地把北欧诸神都恶搞进去了，不提实在对不起读者。是的，实际情况当然不是如此！——这在人物介绍里已经为大家一一呈上了。尽管作品画技稚嫩情节让人苦笑(作者原意是想借北欧众神的大名以博读者一笑的，实在没想到在我身上产生了反效果)，但是这样的作品集合了许多能够流行的元素，至少在我没看过它之前，已经在很多杂志和网站看到它的人气，听到FANS们的尖叫了。

启迪 Enlightenment

《尼伯龙根的指环》(R·瓦格纳)

背景 Background



歌剧《尼伯龙根的指环》(Der Ring des Nibelungen)共分为《莱茵的黄金》、《女武神》、《齐格弗里德》、《诸神的黄昏》四个部分，根据中世纪德国叙事诗《尼伯龙根之诗》和古老的北欧神话《埃达》及日耳曼英雄传说《沃苏格萨格》撰写脚本，题赠给巴伐利亚国王路德维西Ⅱ世(没有路德维西Ⅱ世对瓦格纳音乐的狂热崇拜，就没有《指环》的横空出世，更别提拜罗伊特艺术节了)。在1876年8月13日起连续4天，有汉斯·李斯特(瓦格纳的岳父)指挥，为拜罗伊特剧院落成纪念而首演(此前，该剧没有完整上演过全部四部分，这次首演也是瓦格纳和路德的和解之演——为了艺术抑或为了资金赞助？)。【编注：《尼伯龙根的指环》剧情请参看本次"GAME SHOW"栏目的相关文章】

全剧创作过程历时20年。瓦格纳《指环》的构想在1848年秋天开始成型。当时他刚完成《指环》大部分剧情的散文体大纲，名为《作为戏剧骨架的尼伯龙根神话》。他又从中取材，写成名为《齐格弗里德之死》的剧本，后来改名为《诸神的黄昏》，为"《指环》系列"的最后一部歌剧。1851年五六月，他完成了《少年齐格弗里德》，后来改称为《齐格弗里德》的散文体大纲。同年底，他决定将原来分为两部分的歌剧扩大为四个部分，以符合他在《作为戏剧骨架的尼伯龙根神话》文中的规划。加上《莱茵的黄金》和《女武神》的剧本——所以说"《指环》系列"是倒着写的。"《指环》系列"剧本终于在1852年12月15日全数完成，《莱茵的黄金》和《女武神》的剧本在1852年5月至11月间完成。全剧的谱曲则到1874年才完成。

《尼伯龙根的指环》是瓦格纳乐剧的巅峰之作(另几部是《特里斯坦和伊索尔德》、《帕西法尔》、《纽伦堡名歌手》，瓦格纳早期代表作品是《唐豪舍》、《罗恩格林》和《漂泊的荷兰人》)，突破了传统歌剧描写人物性格的特点，试图以原始形式的观点来看待神话，把它看做一种观念，一种哲学(《指环》体现了浪漫主义、美学和悲观的生命哲学)，这种抽象得出的是象征，是脱离人物性格的。

对于瓦格纳本人，其实并不想多说，有时连我自己都不清楚对他的感觉是崇敬或者是盲目的崇拜，作为歌剧史上最伟大的剧作家，瓦格纳的作品是无以伦比的(曾经为了看完整的《指环》，每周日下午三点守着电视音乐频道长达两个多月……汗)，作为一个人，有人称他为疯子有人视他为天才(其中以路德维西Ⅱ世、彪罗和尼采为首，尼采简直把瓦格纳视为精神上的神而存在)，他在那个时代特例独行的作风，暴躁冲动的性格，以及对音乐和哲学的狂热或许真是疯子和天才的结合(而他所有的种族主义倾向的观点后来被德国纳粹所利用)。

相关作品 Relevant

《尼伯龙根之歌》这部作品产生于1200年左右的中世纪，作者不详，是由许多神话和历史传说发展而成的，虽然不能说完全原创，但的的确确是德意志人民智慧的结晶！全诗分为两个部分：《齐格弗里德之死》和《克琳西德的复仇》。

故事大概是说，尼德兰王子齐格弗里德是杀龙夺得尼伯龙根宝物的勇士。他爱慕勃艮第国王恭太的妹妹克琳四德，想向她求婚。恭太想娶冰岛女王布仑希尔德，齐格弗里德帮助恭太打败敌人，并为恭太迎娶了女王，后与克琳西德成婚。十年后，齐格弗里德和克琳西德应邀到恭太的沃尔姆斯。布仑希尔德和克琳西德发生争执，发现恭太能娶到她是齐格弗里德暗中帮助，感到受辱，决心除掉齐格





弗里德。在她的唆使下，朝臣哈根设计在打猎时杀死了齐格弗里德。尼伯龙根宝物被哈根沉入莱茵河底。

十三年后，为了给齐格弗里德报仇，克琳西德嫁给了匈奴王艾柴尔。他们在维也纳举行婚礼，随后来到艾柴尔堡。又过了十三年，克琳西德以思念王兄为由劝匈奴王请他们来访。在匈奴国的骑士竞技大会上，匈奴人和勃艮第人展开大规模杀戮，双方死伤惨重。最后，恭太和哈根被俘，克琳西德要求哈根说出藏匿尼伯龙根宝物的所在，哈根坚决不说。克琳西德先命人杀死恭太，后亲手杀死哈根。她的部下不能容忍克琳西德的残暴，将她杀死。

与《指环》的情节相较，《尼伯龙根之歌》更是悲剧中的悲剧，不但国破家亡，英雄死去(媲美《特洛伊》)，美人由温柔甜美的妻子变成杀人不眨眼的母夜叉(呀，没有贬低×夜叉的有意思！)，而且最后宝物就此失落，成了河底传说，悲剧已不足以形容。不管什么地域的人，都喜欢悲剧的爱情或者爱情的悲剧，梁祝、罗密欧与朱丽叶、迦梨陀娑的沙恭达罗或者是辉夜姬的传说(这个也算吧，单恋男人的苦恼？或者说日版牛郎织女的故事吧)，恋人分分合合爱恨交加，有时有情人未成眷属，有时是美好的结局，人类的感情也许就是从简单基本的爱情和悲剧中得到升华的呢。

原作 Original

上两部作品的原材料，都来自于北欧神话关于女武神故事的叙述。

奥丁之子希吉(Sigi)的后代沃尔松的女儿西格妮(Signy)的丈夫，歌特国(Goths)的西吉尔(Siggir)猥琐平庸，让西格妮有了不祥的预感。西吉尔对沃尔松和他的十个儿子怀恨在心，骗他们到自己的国家做客，将他们擒获，并一个个杀害。只有小儿子西格蒙德(Sinmund)在妹妹的帮助下死里逃生。后来西格妮与女巫互换容貌，诱惑了哥哥，并生下一子，辛斐奥提利(Sinfiotli)，因为只有沃尔松血统的人才能成为勇敢的战士。辛斐奥提利长大后，与西格蒙德一起去西吉尔的宫殿刺杀他，不想被抓。在地牢里，两人用奥丁赋予的神剑格拉姆挖了洞，逃出。在西格妮的帮助下，火烧宫殿，烧死了西吉尔，而西格妮也在大火中同仇人丈夫同归于尽。

回到故乡后的西格蒙德做了国王，拥有大笔财富。(后略：关于他第一任妻子和孩子的故事与尼伯龙根的情节没有多少关系。)

他第二任妻子赫奥蒂斯婚后不久，年事以高的西格蒙德在与亨廷族的对战中战死。赫奥蒂斯躲藏起来，偶然遇到了维京人首领艾尔夫(Elf)。艾尔夫猜出了赫奥蒂斯的身分想娶她为妻，赫奥蒂斯提出一个条件，好好照顾她即将出生的孩子。

后来赫奥蒂斯生下西古尔德(Siguard)，艾尔夫把他交给最聪明的莱金(Regin)教育。

西古尔德渐渐长大，一天莱金向西古尔德说了一段亲身经历：

黑侏儒国君赫吕特玛尔有三个儿子。法夫尼尔(Fafnir)、奥甙尔(Otter)和莱金，三人各有能力。一天，奥丁、海尼尔和洛基改扮外表到他们家中。在门口，洛基误杀了奥甙尔变化成的水獭。赫吕特玛尔要他们以足以装满水獭皮的金子作为儿子性命的交换。

洛基找到地下侏儒，威胁他交出"百变头盔"，又抢了"聚金戒指"。黑侏儒痛心得诅咒说：凡得此环者必逢杀身之祸。

回到赫吕特玛尔家，交出宝物，三位神明才得脱身。

地下侏儒的诅咒很快应验了，父亲和两个儿子争夺金子，法夫尼尔杀死父亲，驱逐走了莱金，又化作巨龙盘踞在格尼泰海德(Gnitaheid)，守护着财宝。

莱金不断怂恿西古尔德去杀巨龙，但是莱金铸造的剑都被西古尔德折断。后来，西古尔德从母亲那儿得到父亲留下的格拉姆剑的碎片，才铸造了一把好剑。



西古尔德先杀死了亨廷人，为生父报了仇，然后就去格尼泰海德杀巨龙。在奥丁的指引下，西古尔德杀死了巨龙。无意中舔舐了龙血，立即听懂了鸟的语言，得知莱金想杀死自己，血气上涌的西古尔德抢先一步把师傅杀死。

后面的情节自然是英雄去找在火焰中沉睡的美人，女武神布仑希尔德，两人相爱，并以"聚金戒指"作为爱情信物。然后，布仑希尔德赶去纶达尔(Hymdale)投生，西古尔德也要回到人间行侠仗义，一面等待转世的布仑希尔德长大成人，前去求婚。

西古尔德来到一处名为尼伯龙根的地方，那儿的国王鸠古(Giuki)有三个儿子冈纳(Gunnar)、胡格尼(Hongni)和古桐(Guttorm)以及一个女儿古特伦(Gundrun)，他的王后格林修德(Grinhild)有魔法，她调治了药酒让西古尔德喝，结果英雄忘记了和布仑希尔德的誓言，和古特伦结婚。

过了些日子，老国王去世，冈纳继承王位，他想娶某位国王的女儿布仑希尔德为妻，西古尔德化做冈纳的模样，帮助他成功得到了布仑希尔德。来到尼伯龙根的布仑希尔德见到了西古尔德，心中燃起了怒火，此时西古尔德也忆起了往事，但是事实已无法改变。

新王后对冈纳非常冷淡，心中充满哀愤。一日，布仑希尔德和古特伦发生争执，她的复仇之火被点燃了。她命古桐乘夜杀了死西古尔德和他的儿子。

英雄逝以，全国悲痛，看着柴堆上的西古尔德，布仑希尔德怀念往昔的美好记忆，内心的怨恨也消散了。她穿上了与西古尔德相逢时的长袍和甲胄，执盾跨马，追随自己的爱人去了。



前两部作品中，神的后裔沃尔松族(Volsung)的英雄的故事是完整的整体，而原版北欧神话中，是一系列故事的集合，当然之间还是有血缘关系在传承着英雄的传奇，看来不管什么时代，古希腊也好古罗马也好，还有我一度非常感兴趣的日本《古事纪》中，血缘的力量始终是极为重要的纽带，这肯定是为了巩固封建统治的中央集权而愚弄民众的策略吧。当然现在我们只是把神话和当时的政治历史背景习俗宗教信仰都分割开来，单纯从文学角度去看，是不需要深究太多的。(毕竟不是在做论文哈)

评论 Critique

因为《指环》的光环太过强烈，实在惶恐去评论。恶搞点形容，它是睡美人严酷版，比之被玫瑰和荆棘缠绕的美丽公主，布仑希尔德没有缺少美貌、沉睡和"王子"之吻的桥段，还多了一项勇敢，但是跨越烈火而来的男人，毫不浪漫，甚至令人联系到马戏团的训狗，并且，最要命的是，按照辈分来算，齐格蒙德和齐格琳德是亲兄妹，布仑希尔德是齐格弗里德的姑妈……乱伦的悲剧？(汗，请原谅我的想象力)

这绝对是比较乏味的一个段落，神话虽然充满让人惊奇的要素，但是还原成文字则非常枯燥。记得第一次接触到《指环》是十多年前，看的是筱原千绘的同名漫画版(全四卷)，如果拿现在批判的眼光加以评价，当时筱原的画技之不成熟尚不及《紫眸少女》、《双胞少女》，不过就内容而言，乘了大师的快车，当然比那些缺少内涵只用床戏吸引眼球的作品好得多(至少列入当时十大心水之一)。如果说，《圣斗士》中北欧神斗士们匆忙地惊鸿一瞥，只让那些神话的神秘和好奇在心里留了个底，那到了《指环》的时代，已能隔着纱窥见其的线条轮廓。感谢筱原保留了作品的原貌，没有为了恶搞而添油加醋，使我们能欣赏到还原的作品——也许并不是很讨巧，也许十年后的现在，她会更好地利用这么脍炙人口的作品大大删改一番让人弹眼落睛，也许……无论如何，感谢筱原，让我们看到一部还原的名作，才使我们有兴趣去探求它的出现、存在和延续。



文 SQUALL—LH

不求最好 但求最酷

——游戏界房地产业调查报告

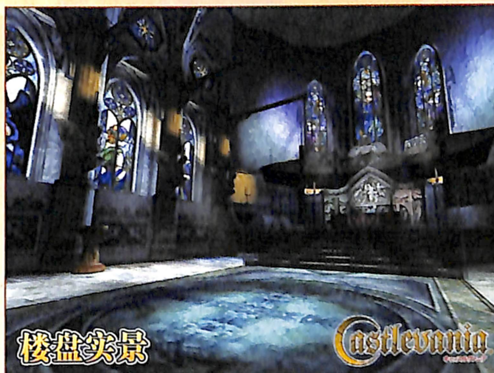
或许你已经厌倦了游戏世界里那永无休止的打打杀杀，渴望为自己找到一个温馨的家。这时，你会发现自己不得不与一个陌生的行业去打交道，那就是房地产——一个泡沫现象极端严重的产业。而且，林林总总的宫殿、别墅、城堡恐怕会令身为消费者的您目不暇接，如何才能挑选到一间既体面又舒适的住所呢？相信这是大部分择房者遇到的困惑。据此，下面这个房地产业调查报告应运而生。无论您在近期是否有购房的打算，相信它都会对您具有参考价值。不过，关于最为敏感的售价问题，笔者尚不敢斗胆臆测，还请各位自行斟酌，该出手时就出手吧！

恶魔城

开发公司	《恶魔城》集团
地理位置	不固定，主要集中在罗马尼亚的瓦拉几亚、特兰西瓦尼亚地区。



▲恶魔城历代城主，被“混沌”之力操纵的吸血鬼之王。



▲城堡内弥漫着神圣与魔幻的双重气息。



非凡装饰，打造一流品质！

认购指南

恶魔城始建年代不明，于公元1450年首次在世间出现，此后行踪飘忽不定，据预言其建筑寿命至少可到2035年。城堡内尊赫华丽，奇珍异宝不计其数，装潢挂饰竭尽铺张奢华之能事，足以尽显您的生活品位。

在这座由无数房间组成的巨大城堡里，您的休闲娱乐去处可谓数不胜数。您既可以在绿意盎然的花园里闲庭信步，亦可以在墨香四溢的藏书馆里饱览群书，还能够浸泡在地下游泳池里躲避酷暑——前提是您的身体要对这里的水质没有任何不良反应。此外，恶魔城塔尖的瞻星室无疑是全城独一无二的赏景胜地，如果不来这里品味一下“琼楼玉宇，高处不胜寒”的韵味，那可真是太可惜了——不过，来前记得要提前预约座席。

需要提醒各位业户注意的是，有一小撮代号为“贝尔蒙特”的恐怖分子似乎盯上了恶魔城这个招牌，经常不定期地前来大肆破坏捣乱。他们有组织有预谋，行凶手段极其残忍，犯罪性质极其恶劣。虽然德拉古拉屡次派出众魔物保安们前去阻敌，但它们在恐怖分子压倒性的火力面前却只能被一一轰杀至渣，当真是惨不忍睹。好在这些恶人们仅是偶尔来犯，业户在大部分时间里还是足够安全的。不过，我们有义务提醒您，当您听到房外传来打斗声响及惨叫连连时，请勿开门探头观望，除非您自认自己拥有不死系的骷髅君那样无限复活的能力。

最后，德拉古拉伯爵携恶魔城全体员工诚恳地邀请您入住这所魔幻豪园！但在那之前，请务必卸下身上的十字架与大蒜，否则它们可能会给您带来些许小麻烦。



住户须知

1. 不要随便敲打烛台，若损坏则按原价赔偿，出现的任何道具一概充公。
2. 当住户走到城堡侧壁时偶尔会发生“出城”现象，此BUG属不可抗力因素，请自求多福。
3. 或许你会觉得你的邻居们看起来都是怪物，其实你在他们眼里也一样。
4. 白天不要拉开窗帘，否则你极有可能因蓄意谋杀罪而被起诉。



▲伯爵的公子，虽外貌英俊清秀但性格暴戾叛逆，曾伙同外人在城堡内大肆捣乱，影响非常恶劣。

生化洋馆

开发公司	《生化危机》集团
地理位置	美国俄勒冈州南部阿克雷山区森林地带

业主 Umbrella


▶在国际上久负盛名的制药公司，偶尔制造一些"×病毒"之类的周边产品。



▶昏暗的吊灯与烛光无形中透出一种诡谲的感觉。



认购指南

若不是S.T.A.R.S.的Bravo小队前往阿雷克山区探查案件未果，这个洋馆不知还会被Umbrella秘密隐藏多久。在选购此房前，建议您最好不要在户外停留太长时间，因为馆外的守门警犬对生人一向不大友好，此前已经有过咬伤警员的先例，请您务必留神。

此洋馆修建在偏僻的山区地带，虽然交通不大方便，但却是修身养性的清净圣地。这里除了有较为齐备的图书室、兵器库、药剂所之外，还有美术馆、健身所、游泳池等休闲娱乐的好去处，足以令您在这里静心钻研学问。而且，当遇到搞不懂的问题时，您还能向驻守在这里的Umbrella高层研究员们随时请教，这等浓郁的学习气氛绝对是在其他地方领略不到的，大有"谈笑有鸿儒，往来无白丁"之感。顺便一提，某些研究员可能有着皮肤灰白干裂、走路蹒跚不稳、食欲异常亢奋的症状，这些完全是正常现象，您只需快速退到外面把门关上即可，无须介意——不过动作慢了就难免会有不测之虞。



由于本馆与浣熊镇警察局关系密切，因此常有警员上门进行安检，如此完善齐备的保安系统实在是世间难寻。不过安检时请各位务必关好大门，将钥匙贴身保管，回到卧室里随便干些什么都可以，只是别随意开门向警员搭讪，更别企图向这些人民子弟兵致以最真诚的拥抱礼，除非你觉得人生乏味或是戴有足够结实的钢盔。此外，警员们每次巡视完毕后会或多或少地带走一些盆栽，这种顺手牵羊的行为确实很让人无奈，所以，从保护您的私人财产安全角度考虑，请不要把花花草草之类的东西顺手丢在外面。

住户须知

1. 不要随便给陌生人开门。
2. 谢绝邻居们向您发出的聚餐邀请。
3. 定期体检。
4. 患病时最好别在馆内诊所就医。

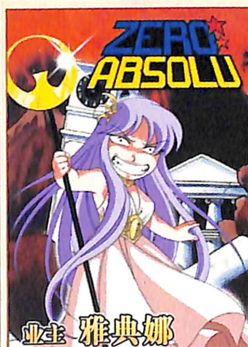


▲生物医学界与警学界的双重权威，冷酷的性格、精明的策略与强大的力量使他成为了集团中最耀眼的明星。

传世宫邸，辉耀流金岁月！黄金十二宫

开发公司	《圣斗士星矢》集团
地理位置	希腊圣域





▲年仅13岁便坐拥由至少88位帅哥组成的后宫团，人生至此，"妇"复何求？

▼大理石建筑体现出别致的古典风韵。



▶可怜的十二个单身帅哥，神职人士做到他们这种清净无为的境界，也该算是极限了吧。



认购指南

在复古主义大行其道，怀旧之风愈演愈烈的今天，还有什么宫殿会比修建在希腊圣域的黄金十二宫更具有摄人心魄的典雅魅力呢？对于厌倦了各类奢华别墅的人而言，这个最接近神界的地方无疑具备着致命的吸引力。只不过有利则有弊，倘若某天圣战再度开打，此处必定首当其冲地成为重灾区，如果您尚未习得类似星矢等人那样的小强体质，还是少打主意为妙。

黄金十二宫依黄道十二星座的顺序从白羊到双鱼依次排列，每座宫邸都由一位超级靓仔坐阵（呃……金牛宫除外），众位慕名而来的MM可要当心别被电到了。在这看似古板沉闷的社区里，可供休闲娱乐的去处其实数不胜数。白羊宫的穆先生裁缝手法一流，价格公道童叟无欺；双子宫的异次元空间可让您领略穿梭时空的快感，不过仅售单程票；天蝎宫的米罗可为您免费针灸推拿，但记住最多只能让他扎到第十四针……此外，诸如巨蟹宫的冥界通道、处女宫的后花园、水瓶宫的天然冷气浴等更是社区内独一无二的经典设施，不亲身体验一番实乃人生一大憾事。

社区内的教育系统也堪称世界一流水准，教皇厅方面可以郑重地向您承诺，一旦您入住本社区，您的子女便会即刻被圣斗士训练营录取，更可享有与候补斗士们同等的课程设置与严格要求。换言之，无论他（她）是被拉到西伯利亚去开凿冰壁还是被押到死亡皇后岛去接受地狱特训，您惟一能做的事只有祈祷。至于人身安全问题么……依目前的资料数据显示，生还率达到10%左右还是没问题的。

住户须知

1. 一旦发现火时计燃起，要迅速撤离十二宫区域。
2. 不要对女神表示出任何形式上的不敬，除非你觉得人生乏味。
3. 如果晚上失眠，就带上被子去教皇厅前的通道上闻闻玫瑰花香。
4. 别奢望能经常见到女神，她通常只会待在××大神的囚笼里心平气和地等着一群小强来解救。

库巴城堡

开发公司	《马里奥》集团
地理位置	不详





▲库巴的威慑力足以令任何不速之客望而生畏。(这个留着大胡子的水管工除外)

◀不是每个人都有屡败屡战的勇气，而库巴先生则用坚强的意志向世人完美地展示了什么才叫真正的百折不挠。



认购指南

单纯从建筑艺术的角度来审美，这个城堡可能根本无法刺激到您的消费欲望。不过这座城堡的魅力却是来自于它的主人：库巴大魔王。统观整个游戏界的最终BOSS，它不但是凤毛麟角的几位开朝元勋之一，而且还是老当益壮的楷模，至今依然活跃在游戏潮流前端，让人肃然起敬。

跌倒了再爬起来不是难事，难的是二十年如一日地跌了再爬、爬了再跌，这种毅力实在是任何一个BOSS都无法企及的。虽然库巴第一次劫持碧奇公主回城堡的动机已无从考证，但其后几次近乎偏执的连续劫持案则明显地表明它的精神状态已经进入了“无所谓结果，只要体验过程”的高尚境界，这，大概就是它乐此不疲的动力所在吧。而这座城堡的魅力点，亦正是由这种“体验经济”延伸而来——但凡慕名来此的客户，应该没有几个不知道碧奇公主与马里奥兄弟的大名吧？

坦白地说，碧奇公主每次面对劫持时的从容态度实在温顺得让人起疑，当库巴偶尔想一个人清静清静时，她反而还会主动钻进大炮里自动弹射进这座城堡来（请见《马里奥弹珠台》）……说她是没事找抽型可能有些重，不过受虐狂这个评价肯定是跑不了的。总之，所有的开端只会导致一个后果，那就是可怜的马里奥不得不再次费尽九牛二虎之力杀入城堡去救这个既可爱又可恨的公主，于是又一幕活剧正式开演。现在，作为住户的各位只需搬出凳子，买好零食，坐到一边观赏好戏就可以了——虽然结局没有多少悬念可言，但这好歹也算是传统文化的保留曲目，不恭恭敬敬地顶礼膜拜是不行的呀。



▲看来“I'll be back！”似乎并不是加州州长的专有台词。

住户须知

1. 平时不要随便乱走，以免迷路。
2. 蘑菇是禁购品，因为它含有太多不稳定要素——我的意思是说，至少它对库巴先生是个威胁。
3. 别去打听碧奇公主的三围，那不明智。
4. 看英雄救美的真人SHOW时不要发出声音，免得让演员产生怀疑。

寂静岭

开发公司	《寂静岭》集团
地理位置	美国中部





▲如果她对你表示出异常的兴趣，最好离她远些。



▶极具性格的装饰布局创意十足，不过实用性就……



▲虽然有着“神之子”的血统，但她显然对寂静岭并不抱好感。

认购指南

对付酷暑的方法有两种，一是凭借外界的制冷系统，二是遵循“心静自然凉”的王道。在炎炎夏日，对于整日穿梭在一连串空调房间的您而言，是不是应当体验一下后者那别致的清凉感觉呢？寂静岭，就是这样一个另类的避暑胜地，它甚至足以令您感受到那股直透入骨髓的凉气——这种发自内心深处的寒意绝对是您在其他地方无法体验到的。

宁静的美国乡间小镇，一个封闭的地理环境，某种超自然的神秘力量，这三大要素构成了寂静岭的全部。在这里，您再也不会被毒辣的日光所困扰，那无休无止的黑暗与漫天的雾气只会让您的汗水渐渐变冷，最后凝结成额角上的冰霜。在这里，您再也不会为熙熙攘攘的都市人流所烦闷，那死寂的大街与十室九空的店铺足以令你的生活回归到清静无为的原点——不过，由于魔法效用的缘故，据说内心不洁的人会在这里看到怪物。所以，如果您自认是一个平素好胡思乱想的人，那么请记得随时带好武器防身。

寂静岭的另一大特色则是有着表里两个世界，如果您过厌了某个世界的生活，那么可以随时申请搬迁到另一个构筑相同但风格迥异的环境换换心情。需要提醒您注意的是，世界搬迁工作是不定期发生的，即使是业主克劳迪亚女士也很难拿捏好时间。倘若某天你突然从梦中醒来后发现四周的景色变得一片血红且床边围绕着一群凶神恶煞的怪物，请务必保持谦和平静的心态——翻个身继续睡即可。总之，按照寂静岭的标准，凡是有资格入住为居民的人，对这些事情应当是早已见怪不怪了。

住户须知

1. 时刻使自己保持一颗平常心。
2. 无论去哪里都要把收音机带在身旁，一旦听见杂音就要立刻找个安全的地方躲起来。
3. 患病时不要期待会见到温柔美丽的护士小姐，否则你会产生心理障碍。
4. 你看到的一切，不要相信；你听到的一切，不要相信；你一直坚持的所有正义与真理，不要相信。

帝国歌剧院

开发公司	《樱大战》集团
地理位置	日本东京银座

业主 米田中将

▶"帝国华击团"的组织者及指挥官——虽然表面看来是个玩世不恭的老酒鬼。



▶气氛异常温馨的豪华别墅，兼营歌剧生意。

认购指南

随着西洋文化和日本传统文化的交汇融合，帝都·东京逐渐成为现代化建筑鳞次栉比，蒸汽铁道、地下铁道纵横交错，马车、人力车、蒸汽车川流不息的繁华都市。然而，这也是一座有着怪物和咒术等非现实存在的魔幻都市。

"帝国歌剧院"便诞生在这个特殊环境下，它的正式名称为"帝都银座大帝国剧场"，修建于太正年间，是京都市民为数不多的娱乐场所之一，由真宫寺樱、玛丽亚、神崎堇等美女组成的"帝国歌剧团"更是无数男士心中的梦幻偶像组合。现在，每次歌剧演出的门票一经发售便会被抢购一空，价格高得离谱不说，还需要有足够的关系才能买到。如果您是这里的常客，那么在此购买一块永恒的地皮无疑是最英明的决策。

歌剧院外观典雅大方，内部房间安置得井然有序，从健身房到游泳池不一而足。漫步在歌剧院内部，无论何时何地，您都有机会遇到"帝国歌剧团"的诸多MM——通常情况下，她此刻应该也是恰好遇到了棘手的问题亟待解决。如果您应对得当，可是会有很大机会提升她的好感度乃至博取芳心的哦。

需要注意的是，帝国歌剧院的地下室同时也是对抗降魔的军事组织——帝国华击团·花组的秘密基地，当有魔物出现时，歌剧团的诸位美女们会立刻变身成守护帝都的战士，驾驶着灵子甲胄"光武"出外迎敌，此外还有超级飞艇"轰雷号"和"翔鲸丸"护航，可以说是帝都一大景观。不过，届时您的房屋可能会有剧烈震荡现象出现，同时亦伴随有轰鸣噪音出现，本着无私的奉献精神，还请您稍安勿躁，权当自己住在机场附近好了。

住户须知

1. 建议所有房客入住后要做的第一件事：联合起来把门口那个长着刺猬头的小白脸售票员轰出去。
2. 追二兔者不得一兔，追女孩子也是一个道理。
3. 最好习得一手熟练的花牌技术，这很有用。
4. 如果从地下仓库传来奇怪的声响，千万不要过去。

帝國歌劇團

大帝國劇場 花組公演

少数人的府邸，所有人的梦想！



形象代言人 真宫寺樱

▲欣赏她与神崎堇之间的吵架实乃人生一大乐事。

这里才是天堂！

ZACK岛

开发公司	《死或生》集团
地理位置	某热带小岛





▲如果说运气也是实力的一部分的话，那么ZACK堪称最强劲的角色……



▲不要说你只是为了岛国风景而来的，那是对我智商的侮辱。

认购指南

对于任何一位身体健康的单身男士来说，世界上最接近天堂的地方并不是耶路撒冷，而是这座ZACK岛。

顾名思义，ZACK岛的主人自然是《死或生》集团中最哗众取宠的ZACK，他在都城拉斯维加斯狂捞了一笔之后，将所有赢来的赌资都用来买下了一个美丽的热带小岛，并以自己的名字命名。不久，ZACK在岛上设置了许多游乐场，并宣称该岛是第四届"死或生"格斗大赛的官方比赛场地。当受邀人（所有女性）到达这里时，她们显然发现自己受到了愚弄，然而不久后她们发现这个岛屿亦不失为一个度假胜地，于是便欣然留了下来，沙滩排球赛便是她们闲暇时最爱好的运动。这个挥洒汗水与青春的比赛项目无疑是小岛上最大的亮点，如果您有幸来到岛上而却无缘得见的话，简直等同于到梵蒂冈旅游而忘记去参拜天主教堂。

小岛上建有奢华的五星级酒店，这里不但有清凉的游泳池可让您消遣避暑，还有设施齐全的赌场供您夜间游乐——只是别指望会有ZACK先生那样的好运。如果您喜欢一个人呆在房间里，那么还可以收看旅馆提供的免费电影，目前有以下几部大片可供您挑选：《忍者龙剑传》宣传片，《死或生》游戏CG动画，MM们的日常生活DV片……如果观赏时您感觉鼻腔内有异样液体流动，完全是正常现象，无须挂怀。

最后，必须提醒您的是，由于小岛处于火山地带，因此生态环境极不稳定。由此引发的一切自然灾害属不可抗力因素，房产公司概不受理保险业务，还请自求多福。

住户须知

1. 要时刻准备一条手帕，谨防鼻血汹涌而出。
2. 请自觉保持与MM们的距离，要知道她们的功夫可都是上了段数的。
3. 你要有一份详细的礼品单和一份更详细的MM资料表格。
4. 购买一件单人飞行器并时常保养，总有一天它会有用的。



形象代言人 《死或生》诸MM

▲也许很多人还没有发现，"美女经济"这个新生词已经成为了游戏界的潜台词。

虎牢关

开发公司	《真·三国无双》集团
地理位置	今河南荥阳县汜水镇西

认购指南

虎牢关得名于周穆王时期，这位传说中骑着八匹骏马见过西王母的风流天子，曾在圃田猎了只活老虎，很有点环保意识的周穆王就把老虎圈在了虎牢关，于是，这个地方后来就有了虎牢的名字。这里秦置关、汉置县，以后的封建王朝，无不在此设防。虎牢关南连嵩岳，北濒黄河，山岭交错，自成天险，为历代兵家必争之地，特别是“三英战吕布”一役更使其名声大震，这场经典赛事几乎被收录在和三国有关的全部游戏之中，足见其知名度之高。不过现在回想起来，当初如果没有刘备不知趣地跑进来搅局，那么“二杰斗小强”想必会更精彩些吧。

对于现代的亚健康人群而言，拥有一个能随时随地锻炼身体的居所当然是最理想的选择，而虎牢关则恰好为您提供了这样一个健身佳地。如果你愿意，那么每天都可以有节奏有系统地按时下城去收拾那些来犯的敌军——想必由名将袁绍统帅的十八路诸侯联合军足够您砍上一阵子的。由于每次锻炼时都有著名教练吕小强……啊不，是吕布大人随时护航，所以您大可无须担忧任何安全问题，只需按住○键把一条无双槽放得干干净净了事，这种一骑当千的快感是您在任何地方都体验不到的。但惟一要注意的是，训练用的靶子们也不都是吃素的，譬如有着“桃园三连星”之称的刘关张三人一旦出现在战场，那么您还是避之大吉，否则一旦被他们中的任何一个打至浮空，那么接下来您即将体验到的感觉就会有如坐在电风扇上一般——虽然这种体验很难得，但我敢打赌你不会一直喜欢。





▲继承了商纣王“酒池肉林”之遗志的男人，可惜没能贯彻到底。



▶这座恢宏险固的城池足以让人深刻地体验到那种“一夫当关，万夫莫开”的气势——当然，前提是您手中得拿有“无双方天戟”。

运动，就在家门口



▲三国第一猛将吕布，字奉先，不过每次用拼音输入法时都会打成“驴奉献”……

住户须知

1.粮食问题请自行到战场解决，譬如肉包、鸡腿等。
2.别去打貂蝉小姐的主意，无论你有几条命都不够。
3.有一种衣服叫做“玄武甲”，推荐装备。
4.房契有效期直至虎牢关被攻陷为止——换言之，多运动对你有好处。

雏田庄

开发公司	《LOVE HINA》 (《纯情房东俏房客》)集团
地理位置	东京某处





▲落榜三次的东大重考生，并且获得了“就算地球灭亡也绝不可能考进”的S级评价。

▼▶在如此环境下仍有定力去用功复习的考生，恐怕也只有景太郎了吧。





认购指南

雏田庄是集女子宿舍与温泉旅馆二者为一体的梦幻渡假胜地，素有“平生不至雏田庄，便是男人也枉称”之名。以从其祖母手中继承房产权的第二任管理员浦岛景太郎（当时19岁，已重考两年）为例，在他接任房东的三年时间里，与庄内各MM产生的“误会”成千上万，不经意间的“偷窥”事件更是数不胜数，鼻血日流量已可堪堪与温泉浴场比肩，教人叹为观止。

不过，如果您一心向学，那么这里绝对是您刻苦用功的好地方。虽然房东浦岛是个笨到不行的白痴，但以成濑川奈留为首的MM们却都各有所长，足以令您体验到别样温馨的学习气氛。只是她们的教学内容千差万别，调教手段也不尽相同，如有突发不测事件还请多多留神——譬如天花板突然破开一个大洞后掉下一群人来……所以入住之前请确保您的心脏机能足够健全。

需要注意的是，宿舍内诸美女除小忍外一概具有不同程度的暴力倾向。仍以浦岛为例，三年间遭受各种毒打酷刑不计其数，仔细算来料其已体无完肤。女主角奈留的庐山升龙拳是浦岛每夜遨游星际的必备交通工具；剑道高手素子的青山流秘剑各式绝技无一不以浦岛为肉靶舍得——每次可都是真剑（素子单方面）胜负的说；卡欧拉以追捕浦岛为名研制的各项发明更是必备制导兼自爆两大功能……可见浦岛景太郎连续多届力压星矢、希罗、横岛、鬼冢等猛男力夺“小强”之冠不是没有原因的。

住户须知

1.“东大”是禁语，当心别刺激到房东。
2.记住，无论发生什么事情，别说那是巧合，没有人会信你。
3.从某种意义上来说，温泉浴场是修炼圣地，没有一身横练功夫保命还是少去为妙。
4.想考东大并不难，难的是如何在考场上应对一连串的突发事件。



▲很可爱是吧？领教过她们的武功之后，你就不这么认为了。

剑乞粗

文 UCG 阿修罗

大厨手记 da chu shou ji

灵魂能力II外传·非官方

"叮铃铃！"书房门外响起了清脆的铃声。拉斐尔的注意力一下子就从书的世界中被唤了回来。他环顾了一下这间金碧辉煌的藏书室，将目光停留在了不远处书架下一位专注于摆弄鲜花的红发小姑娘身上。"艾米……"拉斐尔口中轻念到。小姑娘显然并没有在意刚才的铃声，仍然认真地在欣赏花篮中的各种鲜花，脸上微微泛着笑容。

拉斐尔苦笑了一下，轻轻叹了一口气。然后他站起身来走到书房门口，将房门打开了一条缝。门外站着一个须发皆白的老者，他是管家威尔士。看见书房门打开后，威尔士向拉斐尔恭敬地鞠了一躬，说道："抱歉打扰您读书，拉斐尔老爷。不过有一位从英国来的瓦伦汀女士想要见您一面……""瓦伦汀？"听到这个名字，拉斐尔的眉头不由自主地挑了一下。"那位女士自称是瓦伦汀伯爵的女儿……"威尔士停顿了一下，说道，"不过请恕我多嘴：她身边带着一把奇怪的武器，看上去比较可疑……"威尔士的话被拉斐尔竖起的左手打断了。"十分钟以后让他到这里来见我！"拉斐尔命令道。威尔士又鞠了一躬道："既然您这么说，十分钟后我会领瓦伦汀女士到书房来见您的！"说完，威尔士向后退了几步，然后转身离去了。

拉斐尔关上房门，轻轻地自言自语道："英国……瓦伦汀……哼！事情开始变得有趣了……"当他从自己的想象中回过神来的时候，正好看见红发少女艾米在盯着自己，她手中依然拿着鲜花，脸上有一些不解的表情。"艾米……"拉斐尔走到艾米的跟前，蹲下身去。他把艾米手中的鲜花放回花篮中，然后握住艾米的两只小手，温柔地说道："艾米，一会儿我有个重要的客人要见。你先到花园里去玩，等我见完客人就去找你！"艾米听话地点了点头，拎起一旁的花篮就开门走了出去。拉斐尔看着艾米的背影叹了口气："再等我一段时间，艾米！如果今天这位瓦伦汀女士就是我所知道的那个依莎贝拉·瓦伦汀的话，我用不了多久就能够推翻现在这个无耻的贵族世界了的！那时候我们就再也不用躲在这南部的乡下了！我要带你去巴黎！我要让你过上你自己真正想要的生活！只要再等那么一段时间……"心中这么想着，拉斐尔的双眼不由得发出一阵令人感到恐怖的欲望之光，仿佛要把这件豪华的藏书室的金光都要压下去一般。那欲望的火光燃烧着，燃烧着，希望它不要将一切都化为虚无……

十六世纪下半叶，在世界各地，关于一柄叫作"Soul Edge"的宝剑的传说在各国朝野流传开来。不光是欧洲大陆，东到岛国日本、西至美洲新大陆，都有人在寻找Soul Edge。Soul Edge，何时何地由何人制造已经无从考证了！但是惟一可以知道的就是它是能够剥夺使用者灵魂、喜欢贪婪吞噬灵魂的恐怖存在，是达到了神的领域的不祥之剑！曾经纵横大西洋、甚至打败过西班牙无敌舰队的大海盗塞万提斯，传说他就是最后一个得到了这柄邪剑的人。但是，在随后的二十余年间，这个大海盗仿佛彻底从世界上消失了一般。

在这二十余年间，关于邪剑的流言传遍了世界各地，在不断流传的过程中流言也不断变化着内容：在某国Soul Edge被认为是救国之剑，而在另一个国家里Soul Edge则被认为是超越一切的最强武器……于是，那些命中注定要与邪剑相会、被历史选中的人们为了各种各样的理由，开始了自己追寻Soul Edge的旅程。

七年前，在西班牙的一个废弃海港——也就是塞万提斯以前的秘密基地那里，有人传说见到过邪剑。但是那一段时间更为大家所熟知的是贯穿了天空阴雨的巨大光柱，和随后在世界各地发生的邪精事件。三年前，在普鲁士的奥斯特兰斯布鲁克地区，一个叫作黑色风暴的神秘团体出现了。传说为首的红眼青骑士手中所持的魔眼巨剑就是邪剑Soul Edge。但是没过多久，这个团体也从奥斯特兰斯布鲁克消失了。慕名而去的人们只在那里看到一座经过激战的教堂废墟。

就这样，邪剑的传说又逐渐地被人淡忘了。但是，关于邪剑的故事依然又很多在收集、写作。这些故事往往又会被一些钱多而且闲着无聊的人买去打发时间。"故事"本身当然有真实也有虚构，信与不信则都要看读者自身的意愿了。有的人买到故事书可能只是用来做书橱里的装饰，有的人把它们当作茶余饭后的谈资，有的人却会把它们当真！这个人就是拉斐尔·索莱尔！

拉斐尔·索莱尔，法国名门索莱尔家的当家人。索莱尔家不是贵族，但是他们凭着自己祖传的高超医术和出神入化的击剑术也在上流社会有着一定的地位。拉斐尔从小就被教育要习惯于贵族之间的勾心斗角，这种教育方式造就了他的冷酷无情。不过他有着惊人的判断力和行动力，总能够准确看清楚形势，这也是他在25岁这样的年龄就能够成为一家之主的最大原因！

然而，就是在25岁这一年——也就是邪精事件发生的这一年，他犯了一个致命的错误。索莱尔家支持的一个贵族因为邪精的污染而陷入了狂暴化的状态，拉斐尔不仅没有察觉到这一点，还以"向对自己怀有敌意的人发起攻击是正当防卫"这样的大义名分对那个贵族发起了挑战并杀死了他。非贵族对贵族，索莱尔家的人意识到了自家力量的单薄。他们出卖了拉斐尔，以交出拉斐尔为条件换来自己家族的生命安全保证！拉斐尔被孤立了！他被贵族们通缉、被自己家族的人追杀。无奈之下，他只能逃进了贫民区。整天逃避、毫无自由的日子对生长自家规严格的名门的拉斐尔来说并不成问题，但是忍饥挨饿、露宿街头这样的日子对他来说就很难熬了。就在他几天没有吃东西，已经快撑不住的时候，他被追兵发现了！



那天，慌不择路的他走进了黑黢黢的小巷里，迎面遇到了一位看上去只有六七岁的红发少女。看少女手提花篮的样子，她应该是一名卖花女。少女和拉斐尔对视了很长时间，她看见拉斐尔左手拿着的爱剑幽火后不由自主地哆嗦了起来。拉斐尔刚想开口说些什么，不远处就传来了士兵们的脚步声和口令声。他立刻推开一旁的房门冲了进去。在关上大门前，他看到了少女那双慌乱的眼神，然而他已经来不及多想将这少女留在门外的后果了……

"小姑娘，看见一个左手拿剑的人过去了没有？"士兵凶悍的声音透过门缝传了过来。拉斐尔的心提到了嗓子眼。他摒住呼吸，想尽量掩饰住自己的存在。"原来如此！兄弟们，上！"他没有听到小女孩的回答，但是士兵们的声音让他松了一口气：他又一次被人出卖了！正当拉斐尔握紧剑柄准备踢开大门冲出去做最后一搏的时候，门外响起了脚步声——士兵们离开了！拉斐尔半

着剑呆住了！他不明白发生了什么……

直到耳中再也听不到军靴撞击地面在小巷内引起的回音，直到房门被推开后射进屋内的阳光照亮了他的双眼，直到小姑娘的一句“你没事吗？”传进了他的耳朵，拉斐尔才反应过来刚才究竟发生了什么。明白了危险已经过去的拉斐尔，神经一下子就放松了。饥寒交迫的他突然失去了支撑力，随着手中剑坠落地面发出的声响，他整个人也瘫坐了下来，倚着墙壁丝毫也不能动弹了。“大叔，你没事吧？”小女孩赶忙走到拉斐尔旁边。她从花篮的底层拿出了一块面包递给拉斐尔：“大叔，看你脸色已经好几天没吃东西了。这里有块早上没有吃完的面包，你先吃吧！”“你为什么要救我？”拉斐尔茫然地看着小姑娘。“我只是很讨厌军队罢了……都是他们在打仗才害得我爸爸妈妈死掉的……”说着，小姑娘低下头。拉斐尔的脑中突然闪过一道灵光，他想到自己过去为了家族的利益而不断参与贵族之间的权力斗争，嘴上说着是为了“国家利益”，然而到最后却让这样可爱的小姑娘家破人亡，小小年纪就要出来卖花糊口！

“而且，你也不像坏人啊！”小姑娘的声音将拉斐尔的思绪拉回了现实之中。出现在他眼前的是小姑娘递过来的面包，还有那纯真无邪的笑容！在这一瞬间，拉斐尔感到了自己过去的堕落！从他出生以来，他只知道要靠自己的力量在这复杂的社会中生存下去，从来没有指望过别人的帮助。然而，现在在他的最危急的关头，居然是一个卖花的小姑娘像他伸出了援手！此时，他觉得，这世界上最美的就是这小姑娘天使般的笑容！他决定，一定要靠自己的力量让艾米过上幸福的日子，不再把美好的青春浪费在这卖花的生涯上。

“小姑娘，你叫什么名字？”“艾米，大叔！”“原来是艾米啊！呵呵！艾米，让我带你去暖和的南方吧！在那里你就不用整天卖花了！”“真的吗？”“当然！叫我拉斐尔好了，我才二十多岁，不用叫我大叔……”“知道了，拉斐尔大叔……”“啊？呵呵……”

一个月之后，拉斐尔带着艾米来到了一个南方小镇。南方的气候好，不过最关键的是很少有贵族。这里有的只是靠做生意发家致富的商人，通常他们被称为“资本家”。拉斐尔靠着自己高超的医术，很快就在一个大资本家的府中找到了职位——当然，现在的他已经换了别的姓氏——这些资本家注重的只是能力，并不像那些迂腐的贵族们整天抱着血统的观念不放！作为资本家老爷的专职医生，拉斐尔的收入倒也不薄，足以供他和艾米两人过上富足的生活了。但是，从小过惯了苦日子的艾米似乎并不喜欢现在的生活，她总是对拉斐尔说，好想在一个开满了各种鲜花的花园里面游玩。将艾米当作了掌上明珠的拉斐尔听到艾米的愿望后就开始想起了办法……

俗话说“是药三分毒”，身为医术高手的拉斐尔对于毒药自然也很在行。他花了两年时间不断在给资本家老爷开的补品药方里下慢性毒药，最后在他来到南方小镇的第三年成功地、巧妙地、人不知鬼不觉地毒死了这个倒霉的资本家。他对外宣称老爷身体不适，要去外国长期调养，由他自己来接管所有的业务。就这样，拉斐尔完全控制了这个资本家的家产，也成功地让艾米拥有了一座漂亮的花园。

曾经管理过一个大家族的拉斐尔虽然没有多少做生意的经验，但是倒也不至于把资本家的摊子搞烂。有了新的家，有了闲余的时间，于是拉斐尔决定开始研究一下当初让他人生发生转折的那件事——邪精事件。很凑巧，被他毒死的这个资本家也是个爱附庸风雅的人。在这个人含冤离开人世之前，他在自己的府中建造一座十分豪华而且收藏丰富的藏书库。甚至有人传说，这座藏书库的藏书量之多、藏书种类之丰富连英国的国家图书馆都无法与其相比！就在这座藏书库里，拉斐尔开始查阅一切与邪精事件有关的书。



虽然说资本家收集来的书里面有不少都是二流小说家写的无聊故事，但是当中到真还不少有用的消息。这当中包括了一位自称是二十年前塞万提斯手下的水手在邪精事件发生前巡回世界各地所写的游记，当中收录了很多与Soul Edge有关的信息。但是很可惜，游记的内容到了邪精事件就结束了。据收集到这篇游记的作者的记载，那个老水手最后消失在了西班牙的一个海港中——而那个地方正是邪精事件的中心，而他消失的时间正好也是邪精事件发生的日子！天资聪颖的拉斐尔立刻意识到了：邪精事件一定和游记中记载的宝剑Soul Edge有着重大关系。其实本来拉斐尔在掌管索莱家的时候也听到过Soul Edge的名字的，不过那时他只是把这柄剑当作一个传说中的武器来看待。然而这本游记当中记录了很多有迹可循的事件，这引起了拉斐尔的注意。在与其他一些资料对比之后，拉斐尔又花了不少时间派人到欧洲各地做了实际调查，证实这篇游记的可信度达到了90%！

于是，拉斐尔的注意力集中到Soul Edge上来了！老水手的游记中虽然多次提到了Soul Edge，但是却并没有真正提到过那柄剑的样子和能力！整个游记都在写世界各地的武士们是如何为了得到这柄宝剑而向异国他乡进发的。就在拉斐尔苦恼于无法弄清楚Soul Edge的真相的时候，一个谣言逐渐在欧洲大陆传播了开去：以普鲁士为中心，欧洲各地纷纷出现了一群以“黑色风暴”怪物军团；他们的首领是一个长着血红眼睛的青衣骑士，他被称为“噩梦”，他手中拿着的那把魔眼大剑就是失传了二十多年的Soul Edge！

真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫啊！拉斐尔派人在各地收集与“黑色风暴”有关的情报，想知道那柄魔眼大剑究竟是不是Soul Edge——如果按照游记的说法，塞万提斯二十多年前得到的Soul Edge应该是一对！可是很遗憾，在他的情报多到足以解开谜题之前，黑色风暴、噩梦就像当年的塞万提斯一样，突然从人们的生活中消失了。没有了恐怖的怪物军团，于是也就没有谣言；没有了谣言，于是也就没有了情报。Soul Edge就像海市蜃楼一样，忽然出现在了拉斐尔的面前，又忽然消失了……

当然，他的工夫也没有完全浪费。从他得到的情报里，拉斐尔知道了，噩梦手下一位很重要的干部——幸运之紫爱薇真正的身分其实是英国没落贵族瓦伦汀伯爵的女儿依莎贝拉！瓦伦汀伯爵的名字对于拉斐尔来说并不陌生，因为当年伯爵曾经作为使节出访过法国，虽然那时候拉斐尔还是小孩，但是作为上流社会的人对于国家之间的交往历史还是很了解的。除此以外，瓦伦汀这个名字还和意大利的武器商人威尔奇一起出现在一些与Soul Edge有关的资料中。这两个当年的名人都是因为追求Soul Edge而导致家道中落的，虽然有人传说威尔奇在地中海的小岛上建造了一个秘密宝库以作为东山再起的资本，但是事实上他和瓦伦汀伯爵一样，在多年后的今天都已经少有人提及了……

他的资料显示，依莎贝拉·瓦伦汀似乎并不是伯爵夫妇的亲身女儿，但是她和伯爵夫妇的关系倒的确是很亲密的。伯爵死后，依莎贝拉就把自己关在了家里避不见客，时间长达一年之多。而后，她又突然从英国的家中消失了。有人在据传是威尔奇秘密宝库的小岛附近的海港那里见到过长相很像依莎贝拉的女人，也有人说在古丝绸

之路的绿洲小城那里见到过这个女人，当时她正在和一位身着短裙、手持长刀的东方少女决斗。据说这个女人使用的是一把能够分成数节攻击敌人的奇怪武器，当时那个东方少女就是在这把武器面前没有两个回合就被制服了！所有的一切都显示，这个女人就是依莎贝拉，也就是爱薇——噩梦的得力干将！如果能够从她那里得到关于Soul Edge的情报，拉斐尔就一定能够弄清楚Soul Edge的真相的！

"不错！就是这样！"拉斐尔在脑海中再次肯定了自己几年来一直有的想法。自从他确信依莎贝拉·瓦伦汀和爱薇是同一个人之后，他就不停地派人去英国，想从依莎贝拉那里打听出什么。虽然自从噩梦和魔眼Soul Edge消失以后爱薇/依莎贝拉就回到了自己的家中，但是这四年来她一直闭门不出，从来就没有给过拉斐尔任何回音。想不到她今天却会主动送上门来！拉斐尔嘴角轻轻一咧，不由得露出了一丝笑容。

"你不像是个资本家，倒颇有些贵族的气质。不过贵族是不会对着远道而来的客人半天不说一句话只顾着自己傻笑的吧？"坐在拉斐尔对面沙发上的一个银发女人发话了。她的语气和她的发色一样，散发着一种不让人接近的气息，却又蕴含着一种似乎是与生俱来的高贵感觉。她就是依莎贝拉·瓦伦汀，拉斐尔想见很久的女人。

拉斐尔打量着这个女人。在他看来，依莎贝拉所具有不仅是从小生长于贵族家系所培养出来的那种气质，更多的是一种与女性身分似乎有些不合的英武气质。从她的坐姿到她的眼神，还有放在她身边的那把样式怪异的剑，一切都在向拉斐尔表明：这的确不是一个普通的女人，她是一名久经沙场的女战士！拉斐尔从椅子上站了起来，向依莎贝拉优雅地行了一个贵族式的礼，不紧不慢地说道："请恕鄙人招待不周，在此向您致以最真诚的歉意，尊敬的爱薇女士！"

"你！"依莎贝拉听到"爱薇"这个名字不由得身子一振，右手不由自主地握住了一旁的剑。拉斐尔保持着弯腰的姿势，用凌厉的目光回应着依莎贝拉愤怒的表情，同时将自己背在身后的左手搭在了腰间宝剑幽火的剑柄上。两人僵持了好一会儿。"哼！"随着依莎贝拉不满的声音，两人都把手离开了武器。于是拉斐尔再度坐回了沙发上。

"我知道你几年来一直想见我。"依莎贝拉调整了一下语气，想让自己的声音尽量显得比较冷，"虽然我不知道你葫芦里究竟卖的是什么药，但是我想那一定和'那玩意'有关！"

"'那玩意'……"拉斐尔重复了一遍依莎贝拉的话语，自言自语道，"这个叫法很有趣！"

依莎贝拉语气突然变得有点凶猛，仿佛在警告拉斐尔一般："我劝你不要打'那玩意'的主意，那可不是人类应该接触的东西！如果你还想过现在这样富足的生活的话，最好离它远远的！"

拉斐尔耸了耸肩，摆出一副无奈的表情问道："那么，您千里迢迢来到这个小镇，就是为了给我提这些'建议'的吗，我亲爱的爱薇女士？"

"告诉我你是怎么看'那玩意'的？"依莎贝拉没有回答拉斐尔的问题，倒是突然反问了起来，"不要告诉我你不知道我在说些什么！别当我是傻瓜！"

拉斐尔坦言道："有人说那是救国的宝剑，有人说那是夺魂的邪剑，有人说拥有它可以拥有无限的武力，有人说拥有它可以获得无上的权力……"说到这里，他坐直了身体正色道："但是，在我看来，那只是一个病菌。它能够让人变得疯狂！人们甚至可以为了这把从来没有见过的宝剑穿越整个大陆、整个大西洋！人们甚至可以为了它背叛同伴、背叛国家！有人甚至可以为了它而夺走无辜百姓的生命！然而，到头来却没有人能够真正得到它……"

"你错了！"依莎贝拉打断了拉斐尔的说话，"'那玩意'的确是存在的，而且曾经有人拥有过它！"拉斐尔总算得到了确证，然而情报还不足以产生真正的作用，所以他丝毫也没有把内心的喜悦表现在脸上，反而露出了惊讶的表情。

"不用作出那么吃惊的样子！"爱薇皱了皱眉头，"既然你知道我的另外一个名字，想必对四年前的事情也有一定的了解了！不错，我曾是黑色风暴的人，也是曾经亲眼看到过'那玩意'的人！"拉斐尔的脸上现在是恍然大悟的表情，但是其内心却非常紧张，因为多年来的谜题终于要解开了，但是他却不知道爱薇会主动"交待"多少她所知道的事情……

爱薇表情十分沉痛："那玩意的确如你所说，是让人变得疯狂的病菌！但是它的危险性绝不仅仅如此而已，也绝对不想你想象的那么简单！那把剑是恶魔，它会把一切吞噬掉，一点都不剩！如果不把它彻底毁灭，这个世界就永远得不到安宁！"说到这里，爱薇攥紧了双拳，仿佛在向天发誓一般。"那么女士您来找我的目的是……"拉斐尔趁机试探性地问道。

"我原来以为你也是被那玩意的碎片控制的人。如果是那样的话，我就要亲手把你除掉！"说着，爱薇举起了手中的剑。那把剑瞬间发出了一种凶恶的气，让拉斐尔的呼吸为之一滞。直觉告诉他，这把剑的来历非同一般。他苦笑了一下，问道："那么您现在就打算动手吗？"这样问当然并不代表拉斐尔是个傻子，只是他并没有察觉到爱薇的动作和气息里有任何杀死他的征兆，所以只是投石问路，想弄清楚爱薇现在真实的想法。

爱薇放下了手中的剑，幽幽地说道："不过看起来之前我的想法是错误的……你不仅没有被那玩意控制，而且还对它颇有一番独特的见解！"她停了一下后继续说道："既然如此，那我就像麻烦你帮我个忙——用你的情报网帮我寻找两个人。当然，我会付给你报酬，这一点你不用担心！"

"那么请问，那两个人是谁呢？"拉斐尔装了一阵思考的样子以后回应道，而他此时心里真在暗自开心呢。

爱薇一字一顿地说道："塞万提斯和噩梦！"

听到这里，拉斐尔惊呆了。这个表情并不是装出来的，他的确没有想到爱薇居然会让自己帮忙寻找两个失踪了的人。这当中难道有什么秘密吗？"据我所知，这两个人都已经失踪很久了……"他小心翼翼地反问道。

"不错！"爱薇点头说道，"我当然也知道！不过我从一些渠道得知，似乎最近一段时间他们又出现在了欧洲的某些地方……而且我可以感应得到……"

"感应？"拉斐尔听到了一个不太能理解的词语，不由得脱口而出。

爱薇立刻回道："不，没什么！"她继续说道："我相信以建造出这样一座藏书库的人的实力，应该可以帮我更快找到他们的行踪的！"

"或许吧……"拉斐尔说道，"但是如果没有关于他们两个更详细的资料的话，恐怕成功几率不大……"

"塞万提斯的事情我知道的不算太多，不过噩梦的情报我可以告诉你一些……"爱薇当然也知道收集情报不是件容易的事情，为了早日找到塞万提斯和噩梦，她也很愿意将自己能说的事情多让拉斐尔知道一些。然而，她却不知道，自己已经逐渐落入了拉斐尔的圈套之中……

"这样的话最好了！"拉斐尔立起身来，他对爱薇说，"您可以先到客房休息一下，整理一下思路。只要有资料的话，我的情报网很快就可以开始运作的。希望能够早日找到这两个人，帮助您早日毁灭那玩意，为我们的世界带来和平！"

爱薇拿着剑站了起来，向拉斐尔行礼表示感



谢："多些你的支持！静候佳音！"说完她就像藏书库的门口走去。走到门口，她突然停了下来，回头对拉斐尔说："你真是一个怪人呢！既不像资本家，也不像那些贵族……你的想法……很新奇……"拉斐尔没有回话，只是再度行了一个很古典的礼节，把爱薇送出了房门。

房门在爱薇身后关上了。拉斐尔坐回到了沙发上。今天与爱薇的会面不仅达到了他的目的，似乎还超出了他的想象。Soul Edge是真实存在的！但是如果真照爱薇所说的，那却是一把恐怖的魔剑。当然，拉斐尔并不完全相信爱薇的话。"那个女人把我当做了乡下的暴发户，想用些恐怖的话来吓倒我，让我不敢去打Soul Edge的主意……"拉斐尔心中这么盘算着。"当然，我也没有打算将那玩意占为己有。就算它不是魔剑，肯定也不是什么好东西。有多少王公贵族、英雄豪杰都因为那玩意丧了性命！"

"不过……"拉斐尔的脑筋飞快地转动着，"如果我能把那玩意带回法国，如果我能把那玩意送给那些贵族们……用不了多久，法国的上流社会就会陷入Soul Edge的争夺战中……那些发狂的贵族们为了Soul Edge，会不顾一切地攻击对方，直到整个上流社会彻底崩溃！""现在的贵族只知道为了自己的利益发动战争，令生灵涂炭；而那些百姓们又不懂得反抗，只知道逆来顺受！只要我能够让贵族们自我毁灭，这个国家的社会结构就能够重新改写了！"拉斐尔在心中盘算着国家的未来，"那个时候，我的小艾米才不用像以前那样卖花度日，也不用像现在这样和我一起隐姓埋名过日子。那个时候，她才能真正拥有一个美丽的人生！"

"不错！就是这样！"拉斐尔猛地站了起来，他似乎想出了一条最完美的方案。现在这个方案所缺乏的最重要的一个物品就是那柄被流言神化了的Soul Edge！只要得到它，一切问题都可以迎刃而解了！"多谢你了，爱薇女士！"他突然开始放声大笑。他想到，只要有了爱薇的情报，以自己情报网的实力，找到Soul Edge的下落并非难事，这一点让他完全无法抑制心中那种莫名的喜悦了！"艾米！很快！你就可以过上你想要的无忧无虑的生活了！我很快就可以实现你的愿望了！"



爱薇的资料并不是很新，但是对于拉斐尔来说就已经足够了。借助爱薇的资料，他收集到了更多的新情报。他知道了，本来在七年前就应该已经被杀死的塞万提斯不知为何已经于四年前复活了，而且开始在欧洲各地不断寻找Soul Edge的碎片。只要是拥有碎片的人都难逃他的手掌。而近一年来，原本已经销声匿迹三年多的噩梦据说也偶尔会出现在德国的山区，所到之处必定血流成河。

这些情报提到了，复出的噩梦手中依然握着那把魔眼大剑！按照爱薇的说法，那把剑就是Soul Edge！"差不多该我亲自出马了！"拉斐尔总结道。他隐瞒了噩梦的部分，将与塞万提斯相关的情报告诉了爱薇。爱薇一听说塞万提斯的行踪被查出来了，二话不说直接就向这塞万提斯最常出没的西班牙出发了。于是，拉斐尔就毫无阻碍地来到了德国的奥斯特兰斯布鲁克——情报中所说的噩梦所在的地方。

四年前这个地区就是黑色风暴的大本营，但是后来这个组织和其头领噩梦一起突然消失了。爱薇说过，似乎有三个东方人侵入了这里，与黑色风暴的人发生了激战。当时的她正打算脱离这个组织，所以没有能够看到这些东方人与黑色风暴成员战斗的情形。她知道最后在奥斯特兰斯布鲁克的礼拜堂那里发生了一些奇异的现象，当她赶到那里时原本应该坐镇在礼拜堂的噩梦已经不见了，而四周也完全看不到那些东方人的身影。

没有人知道之后的两年内噩梦到哪里去了，也没有人知道奥斯特兰斯布鲁克当中究竟有什么变化：因为当年黑色风暴给所有欧洲人带来的恐怖已经足以令大多数人失去了走进这块土地的勇气。"最危险的地方就是最安全的地方！"拉斐尔对自己说，"也许这里就是最好的隐藏地点吧！"他一脚踏着奥斯特兰斯布鲁克大教堂遗址内的破砖块一边观察着周围的环境。这里就是一座死城。到处都是残垣断壁，没有任何动物，甚至连杂草也没有。他带来的随行人员在很远的地方就不敢继续前进了——当然，拉斐尔也没有打算带着那些蠢材来到这最有可能发现Soul Edge的地方！然而，在这里真的能找到Soul Edge吗？



"或许吧？"就在拉斐尔用不确定的语气鼓励自己时，一阵洪亮的钟声传进了他的耳朵。

"当……当……当……"

"钟声？怎么可能？"拉斐尔仔细辨别着钟声的来源，发现它来自大教堂最深处，"那里应该是钟楼和……礼拜堂！"礼拜堂！三年前噩梦消失的地方！难道……拉斐尔来不及细想，马上拔出了家传的宝剑幽火，一路小跑奔向了礼拜堂。

教堂的结构并不复杂，虽然地上有很多碎石、碎砖，但是这并没有耽误拉斐尔很多时间。他很快就来到礼拜堂的阁楼上。原本相比相当富丽堂皇的礼拜堂，现在已经没有了天花板，一大半的墙壁也已经坍塌了。剩下没有倒塌的墙壁上还残留着几扇装饰着彩绘玻璃的大窗门。阳光透过这些落了不少灰的玻璃窗在礼拜堂的地面上洒下了一些依稀分辨得出颜色的光斑。

礼拜堂的中央，地面上插着一柄双手大剑。这柄剑的剑刃很宽，剑身和剑柄上爬满了一些暗红色、如同血管一般的花纹，仿佛活体组织一般。而最让反胃的是那剑身上居然有一只充满了血丝的大眼睛，那眼睛却不是简单的装饰品，它不仅能够自由地转动，似乎还有一种邪恶的"眼神"。被那眼睛盯上后，拉斐尔似乎不由自主地想要靠近前去，如果不是他强力抑制这种冲动，双脚可能真的会不听话地动起来！

就在拉斐尔专心观察这柄剑的时候，一阵金属撞击的声音吸引了他的注意了。他这才注意到，在离剑不远的地方、断墙的阴影处坐着一个人。那人长着金色的长发，头发很长，长到遮住了他的脸，看不真切他的模样；他赤裸着上身，下身穿着类似骑士铠甲的装备；最让人感到惊讶的是，这个人的右手明显并非人类的手，手掌部分变成了爪状物体，手臂部分也比人类的要粗壮，而且和这个人面前的那柄大剑一样长满了暗红色的血管状组织。拉斐尔注意到，这个人的周围放着一些铠甲的部件。这些部件都很破旧了，磨损得相当厉害，但是从保留的整体颜色上来判断，

这是一件青色的骑士重铠！

"莫非他就是噩梦？"这个问题其实不用问也已经有答案了，而拉斐尔此时也清楚地知道了，他面前地面上插着的这柄诡异的大剑就是他的计划所需要的Soul Edge！

噩梦感觉到了有人来到了自己的附近，慢慢地抬起了头。他金色的长发从脸上滑向了两边。"果然是噩梦！"透过发丝看到那对血红色的眼睛后，拉斐尔进一步确认了对方的身分。然而长发下男人的脸庞却让拉斐尔不由得大吃了一惊：那是一副俊俏英武却又包含着无数痛苦的苍白面孔。"想不到噩梦原来是这样俊美的一个年轻人啊，看上去不过二十刚出头……"拉斐尔不仅感叹道。

噩梦用那异形的右手撑住地面，想要站立起来。拉斐尔立刻将手中的幽火剑指向了他，高声说道："你就是噩梦？你的剑从现在开始就归我所有了！"

"这不是你该拥有的东西……"一个声音从噩梦口中传了出来，当中包含了与二十多岁不符的沧桑感。

"哼！"拉斐尔挥了挥手中剑道，"你已经拿着它太长时间了！看起来你已经不能再控制它了。已经到它应该换个新主人的时间了，不是吗？"

"……"噩梦沉默了一会儿，并没有回答拉斐尔的质问。这个时候他已经完全站了起来。突然，他伸出那可怕的右手，一下子握住了Soul Edge的剑柄。在他的手和剑柄接触的一瞬间，剑身上的眼睛也快速地转动了一下。"这个是只有发了疯的人才那得了的剑……"噩梦说道，"你想要的话，就让我见识见识你到底有疯狂吧！"

下一瞬间，剑离开了地面，并且挟带着风声向拉斐尔劈了过来。"太慢了！"拉斐尔一个侧闪避开了这雷霆的一击，巨大的剑身在他原来站立的地方砸出了一道深坑。拉斐尔所使用的索莱尔击剑术本身就以多变的花招和高速而著称，所以对付这些快攻招式也颇有心得。他闪开了噩梦的攻击后立刻抬脚对着剑身踢了一脚，想要破坏噩梦的平衡。

但是他的对手也不是吃素的！借着他这一脚的力量，噩梦把剑横着抡了起来，转了一圈又攻到了拉斐尔的面前。这一次，拉斐尔放低了身形，将上半身向后倒去，让噩梦的剑从自己的上方挥了过去，而他自己依然没有受到丝毫伤害。之所以他要连续闪避对手的正面攻击而不与其硬拼，那是因为他所用的幽火剑虽然也算是索莱尔家的祖传宝剑，斩金断玉不在话下，但是其主要的功能还是突刺大于斩击，碰上铁块一般的Soul Edge也只有折断的份。要想取得这场战斗的胜利，拉斐尔必须把握好时机，直接攻击噩梦本人，或者令他的武器脱手！

噩梦的上半身虽然是赤裸着的，但是他对大剑的运用却十分拿手，将Soul Edge舞得密不透风，让拉斐尔更本无从下手。缠斗了数个回合之后，拉斐尔觉得必须先搞定对手的武器才行。于是，他趁着噩梦再次使出下劈这招时，一下子冲到了Soul Edge的侧面，对准剑身上的大眼睛就刺了下去。噩梦显然没想到拉斐尔会使出这样的招式，没有来得及改变握剑的角度。就这样，幽火剑完全地刺入了那大眼睛之中！

的确是刺中了，然后拉斐尔并没有刺中的实感。幽火剑上传来的感触并不是金属之间互相撞击的感觉，也不是拿刀剁肉的感觉，而是……一中无法用语言描述的奇妙知觉。就在他对这种感觉报有疑惑的时候，随着他眼前闪过了一道赤红的火焰，他发现周围的景象完全改变了！原本那破旧的礼拜堂不见了，噩梦不见了，Soul Edge也不见了！现在，他的周围是一片燃烧着火焰的戈壁，那戈壁没有边际，仿佛就是这个空间的一切。在他面前的天空中，一团不断向周围喷射出高温气体的人形火焰出现了！

"这就是Soul Edge的真面目吗？"拉斐尔似乎在一瞬间完全明白了Soul Edge的事情，那仿佛是直接映入了他的脑内的东西一般！Soul Edge，一把靠吞噬人类灵魂来令自己不断成长的邪剑。如果不能打败制造这个空间的Inferno，也就是邪剑的意志化身，那么拉斐尔的灵魂就将永远被囚禁在这里，成为Soul Edge的食粮！"原来如此……"拉斐尔似乎明白了什么，"我和邪剑的因缘从此就要开始了！"

"我不会输给你的！"拉斐尔对着那人形的火焰说道，"在那小镇上，还有一个善良的小女孩在等着我回去，等我给她带去幸福的生活！我怎么能就在这里输给你你这团火呢！接招吧！"拉斐尔将全身的力气灌注在左臂之上，向Inferno挥出了万夫莫当的一剑。然而，那Inferno却压低了身形，将上半身向后方倒去，避过了拉斐尔的这一招。

"这是……"拉斐尔对于Inferno刚才的动作自然非常熟悉，那是索莱尔击剑术中最常用的闪避步法之一。就在这一愣神的时候，Inferno突然发动了攻击。眼看拉斐尔就要被击中了，他举起手中的幽火剑，将剑身微微一侧，把Inferno的进攻方向引到了自己的一侧。这个时候，拉斐尔注意到，Inferno手中不知何时多出了一把武器。这把武器看起来倒有八分像他自己所用的幽火剑。"偷招吗？"拉斐尔意识到，Inferno的招式正是自己刚才与噩梦战斗时所使用的那些。"看来Soul Edge的意志也不过如此……"拉斐尔冷笑道，"最了解你的人当然是你自己啊！想用我的招式来打败我？愚不可及！"随后，拉斐尔就开始发动了猛攻。Inferno虽然有着丰富的武学阅历，但是它只会把别人的招式生搬硬套，并不会加以改进。它使用的招式中的破绽拉斐尔早在年少学武的时候就一清二楚了，只要Inferno一使用某招，拉斐尔就会立刻找到相克的招式。没用多久，Inferno就已经完全没有招架之力了！

终于，当拉斐尔把幽火剑没柄插入Inferno的身体中时，这个火焰怪终于迎来了又一次的毁灭！在之前的战斗中，拉斐尔在Inferno的体表划出了不少伤口。当伤口到达一定数量以后，Inferno体表的物质再也无法对其体内的能量产生抑制力，那些能量纷纷从伤口处向外喷射出来。夹杂着火花的强光刺痛了拉斐尔的眼睛，他不自觉地用手挡住双眼……

当强光散去时，拉斐尔放下遮光的手掌，发现自己又回到了礼拜堂中。Soul Edge静静地躺在他的脚下，而噩梦也在不远处的地上躺着。从噩梦胸口的起伏来看，他并没有死去，只是暂时陷入了晕厥状态而已。拉斐尔捡起了地上的Soul Edge，一阵眩晕感涌了上来。于是他赶紧用剑撑住地面。"你失败了，没能做成这把剑永远的主人……"拉斐尔对着晕过去的噩梦说道，"但是我和你不一样！我一定能够成功的！因为我有理想……我绝对不会屈服于这种东西的！"说完这句话，拉斐尔拖着Soul Edge离开了礼拜堂。

沉重的Soul Edge拖在地上，金属的剑身和布满了碎石的地面发生着剧烈的摩擦，其响声令人觉得焦躁不安。拉斐尔，他将会带着这把邪剑回到法国南部的那个小镇，回到艾米的身边。但是，他真的彻底战胜了Inferno，战胜了邪剑邪恶的意志了吗？他真的能够自由控制邪剑的力量了吗？拥有这种力量，到最后究竟是会为他带来幸福，还是会将他的幸福彻底毁灭呢？

这些问题的答案，没有人会知道……



年后与大家如约相见，本期为各位读者准备了两篇游人小说，DARKBABY的《甘谷街16号》平淡见真情，医生玩家平成球圣的《冬勤随笔》记叙了几件医院里发生的故事。两篇文章并非大开大阖之作，希望在春季能带给各位读者一些温暖的感觉。在本辑杂志的最后，我们对游戏人十辑小说进行了一个回顾，邀请两位读者参加访谈，读罢下面的两篇小说，大家不妨去卷尾特辑看一看。欢迎大家继续投稿：gamers@263.net

编 泰坦

游人小说

甘谷街16号

文 DARKBABY

前言：

“这个所谓的世界就是一个人与人的结合体，当我们存在于这个纷纭空间中，无时无刻不在相互影响着，或许别人不经意间的细微举动，足以改变你的人生轨迹，反之亦然……”当我从某本海外游戏杂志上阅读到这段对NGC游戏《HOME LAND》的剧本简介，心中顿时油然产生了莫名的感触，人生的际遇中经历了太多阴差阳错，就像一幕永远无法LOAD的人生RPG，只能偶尔从脑海深处撷取若干刻骨铭心的的记忆重新审视，或感慨，或叹息，然则无论如何都无法让时间倒流……

一 偶然

有人曾经问孟德斯鸠：“如果时间可以倒流的话，你是否会重新改变自己的选择？”

孟德斯鸠笑着回答：“那首先需要您证明我现在的选择是大错特错的。”

年前有一家国内知名游戏媒体的个人访谈中询问到我的游龄，当时曾经脱口而出想回答8年，后来考虑到维护“资深玩家”身分的缘故而改为了20年。每当在杂志和论坛看到若干十七八岁光景的毛孩子奢谈自己拥有10多年游龄时，总是会莫名的苦笑，在本人的理解中，真正所谓的游龄应该是指对电子游戏的热衷度远远凌驾于其他娱乐方式的那段狂热时期。虽然我的旧居离开上海最早的街机厅和家用机包机房都咫尺之遥，虽然因为海外关系很早就拥有了原装FC主机，至少在1990年以前，对雕刻、围棋、集邮等兴趣广泛的我绝对算不上一个真正的玩家，打机玩游戏不过是闲极无聊的调剂品，直到偶然发生的一件事情才彻底改变了人生的轨迹。

“张剑和黄云飞是你的好朋友吧？”

“是啊。”

“最近他们两个人经常缺席下午最后一节自修课，作为班级学习委员和他们的好友，你应该关心一下动向……”

张剑和黄云飞是我就读的某工业专科学校中最投缘的两个朋友，经常同去图书馆借书和包机房打游戏，甚至还经常合用饭菜票。由于为了下半年度最高奖学金努力奋斗的缘故，长时间埋头于书堆的我确实和俩人有些疏远，经过班主任的提醒后才发现他们近期确实有些行动诡异，几乎每天下午上完最后一节正课后便人间蒸发，正准备去探问行踪，却不想在校园走廊上迎面撞见了两人。两人正边走边旁若无人地争论着巴哈姆特和迪亚玛特的战斗力孰高孰下，我上前一把拉住黄云飞说：“你们两个最近在玩什么，怎么也不叫上我啊？”

黄云飞略带着嘲讽口气说：“好玩的地方是有一个，但我们怎敢耽误了优秀好学生的锦绣前程呀。”

“太过分了！”我扑上前扼住云飞做用力猛掐状，三人顿时闹成了一团。

闹了一会儿，云飞喘着粗气说：“今天下午我们带你去一个新开不久的游戏房，那里有很多全新世嘉机游戏。”

张剑笑眯眯地接口：“包机一小时可只要2元钱哦。”

“挖塞！他们这么便宜难道不会亏本么？”当时上海浦东地区的世嘉机（世嘉MD的俗称）包机价格基本都在5－6元每小时，即使浦西著名的顺昌路仙乐游戏厅也要4元，2元这个价格确实让我为之食指大动。



云飞得意地笑道：“当然啦，绝对全市最低价。”

“那……那到底在什么地方啊？”

云飞带着恶作剧表情说：“我家附近。”

“……”

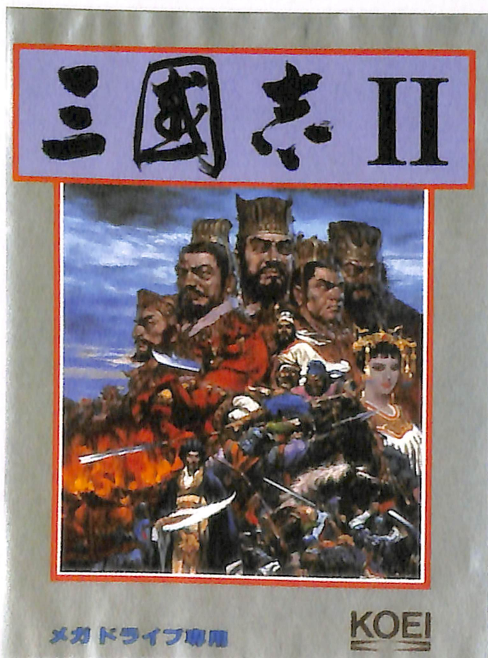
上世纪90年代初的浦东地区尚未经历大开发浪潮的洗礼，与市中心的交通只能依赖一条陈旧的越江隧道和若干轮渡来联系，交通不便的缘故导致当时曾有过“宁要浦西一张床，不要浦东一间房”的说法。黄云飞的家在靠近城隍庙的人民路一带，从我浦东新家出发要往返两个小时路程的长途跋涉，因为路途遥远的关系，同学三年来我到他家去玩的次数屈指可数。对挤轮渡非常感冒的我虽然兴致大减，但经过了两人不断撺掇游说，还是在当天下午上完最后一节正课后和他们一起出了校门。

挤交通工具或许是现代都市人的一大人生烦恼，如今的各种时尚报刊上每每可以看到白领小资们对挤地铁的烦言，在过去挤公交、挤轮渡则往往成为报章的议论主题。挤轮渡比之挤地铁又平白多了一重苦，上下班高峰时不但要面面相觑般贴身扎堆，同时还要经历夏暑冬寒的严酷天气考验，夏天也不过是多出一身臭汗而已，数九深冬时从船头吹来的凛冽寒风用刮面如刀形容是最贴切不过的了。那天虽然还不过是秋深时节，猛烈的江风却已经吹得我委顿不堪，对玩电子游戏的兴趣早已经消失得无影无踪。

甘谷街是豫园城隍庙附近一条不足百米的小巷，16号位于靠近福佑路的巷口，那是老城区再普通不过的石库门房子，上下两层楼四四方方的围成一个小天井，前后共有两个出入门户。下午三点钟左右的光景，小巷中几乎毫无人迹，惟有一个老妪安闲地坐在小方凳上折叠锡箔元宝，后来我才知道她就仿佛是抗日战争影片里的消息树。推开虚掩的黑漆大门，里面的热闹景象着实让心理毫无准备的我大吃了一惊，环天井的四间民居中或坐或立挤满了中小学生，其间也有若干年龄稍长之辈鹤立鸡群般特别惹人注目，更多无所事事者三五成群站在天井里高声谈论着，这般喧闹的景象和门外的僻静形成

了鲜明的空间反差。听到了推门声，几个中年妇人从屋里探头出来张望，其中一个白胖妇人满脸堆笑的招呼道：“小黄今天来得特别早嘛，后面那位是第一次来吧？”黄云飞答道：“是啊，我的同学是第一遭到这里玩，今天我们要三台世嘉机！”胖妇人笑道：“我这里现在客满了，暂时不可能有空机器的，即使五点半以后也最多只能腾一两台出来，你们不如到对门余家看看吧。”对门的老板是一位戴着眼镜的五十多岁老者，他在旁忙接着话茬说：“我们这里新开张第五天，实行价格九折优惠，现在刚好有三个空位置，欢迎你们来玩。”于是我们三人就到了余家，房间不过10多个平方米大小，还搭了一个半封闭的小阁楼，家具陈设也非常简单，一张大板床、一个大立柜和一个有些陈旧破烂的三人沙发，靠墙钉着一排双层木架子，上层摆放着三台电视机而下层则收纳了三台崭新的MD，此外在沙发靠墙位置也单独摆放了一个包机位置。余家此时只有两个半大孩子合包一台机器，其他三家人声鼎沸的情状相比分外冷清，三人分别坐定，我独自坐在那个单独的沙发位置，一个精瘦的中年妇人笑吟吟地捧着三杯热茶走进门，我接过茶水后忙不迭啜了一口，顿感觉一股暖流直通向胸臆。善于搭讪的云飞笑着问：“老板娘最近身体可好啊？”老板娘含笑带嗔着答道：“亏你还是老邻居，一直只知道往对门家跑，今天你们终于过来了，老板娘我身体一下子就感觉好多啦！”

正闲扯间，老板小心翼翼地捧着一个尺把见方的木匣子走了进来，匣子里装满了簇新的MD卡带，云飞两人选了他们最近一直在研究的《万兽之王》各自动手开打，我仔细地逐一翻看着匣内约30多款游戏，最终选了光荣出品的《三国志2》，本人对历史题材游戏有着特殊的爱好，



先前曾玩过FC版《光荣三国志》和NAMCO《霸王的大陆》两作，决定和个人的期待相距离甚远，主要还是由于画面过于粗劣的缘故。《三国志2》开场的武将单挑画面让我一下子兴味盎然，进入实际游戏后的内政事件相当忠于史实，悠扬悦耳的电子配乐也颇具中国古典风味，顽固正统派思想的我毫不犹豫地选择了大耳刘备，由于初学未精的缘故，仅仅不到一年光景就在曹操和袁绍的夹击之下落荒远遁，十足忠实于原著中的孤穷情状。正有些自伤自艾之时，两个孩子的争吵让屋内原本有些沉闷的气氛顿时活跃起来。两孩同样也在玩《三国志2》，一个选曹操另一个选袁绍，正在和强大的董卓军团苦战，只听其中一孩一本正经地说：“我们现在各欧（读音ou）兵两万开始训练，12月共同出兵打下洛阳。”我在旁听见深感诧异，转念才省悟那孩子把征兵的“征”读错了音，尚未及笑出声来，另一孩大声叱责道：“我早说过你没有文化你就不肯承认，告诉你吧那个字应该读徽（读音hui）不读欧，连徽兵也不懂，真没知识！”两孩絮絮叨叨地争辩不休，我们同行三人禁止不住哈哈大笑起来，老板娘笑着走进屋来看了看墙壁上的挂钟后对两孩说：“今天时间已经到了，你们以后来的时候请安静些。”正踌躇满志攻取洛阳的两孩怏怏不乐的放下手柄背起书包出门而去，隐约还听见他们一路上欧兵徽兵的辩论声渐去渐远。大致摸清了游戏的门道后，我重新选择刘备开始游戏，充分贯彻了远交近攻的策略，隐忍雌伏了半年发兵消灭了孔融和乔瑁等鼠辈，又集中全力一战攻破袁绍的南皮城获得名将和钱粮无数，此后便开始了大展宏图。不知不觉已经到了六点钟左右光景，从屋外传来锅铲声和炒菜的香味，肚皮此时也开始咕噜噜响了起来，云飞说：“很晚了，我们回家吃饭吧？明天可以再来。”我此时正玩得性起，游戏中曹操已经统一了长安以西的地区和我军在函谷关各自屯兵数十万众对峙，而此时刘表乘虚坐大，消灭孙坚、严白虎等势力后兵出建业直捣我国大后方。我一边对着电视屏幕苦思对策，一边对两人说：“你们先走吧，我还要再呆一会儿。”

又过了半小时，老板捧着一个大花瓷碗走进来放到我面前的电视机案上，他微笑着说：“一定饿坏了吧，来尝尝你们老板娘的手艺。”那是满满的一碗血糯米粥，浮面上还洒着星点糖桂花，沁人心脾的甜香撩得我不自觉地砸了砸嘴。我怯怯地问道：“这个……这要多少钱？”老板假装板起脸来道：“什么钱不钱的，这是我们免费请客的，慢慢吃吧，时间到时候我会帮你扣除的。”当时我确实被感动，这样如同父辈般真心关切的老板确实还是平生第一次遇见，过去顺昌路仙乐游戏厅老张的刁钻刻薄一直让人刻骨铭心，其他一些包机房老板也大多惟利是图毫无人情味。血糯米粥的火候非常到位，不禁让我想起了逝世多年的外婆，老板在我身边坐下



并点了一根烟，我俩有一搭没一搭地絮起了家常，我告诉老板自己住在浦东上钢地区，他也告诉了我一些家庭情况，原来这户余姓人家早年一直在贵州的大三线战天斗地，老板娘因此落下了严重的风湿性心脏病，回到上海后仅仅依靠老余在电表厂的微薄收入养活一家四口，年前老余因为身体不佳从工厂病退回家，百般无奈之下才仿效邻居经营起了包机生意，我来的这天正好是他们新开张第五天。老人悠悠道来如同叙述与己毫不相干的他人往事，我环顾了一下屋内的家具陈设，确实算是简陋得不能再简陋了。又来了新的生意，老板端着空碗出门招呼去了，我又把注意力集中到游戏中，电脑的智能毕竟无法和人力对抗，我选择了收缩战线的策略，将所有精锐集结于南皮和平原一线休整，让出了大片城池让两大势力接壤，曹操和刘表果然如预想中那样打得不可开交，我静待孟德公御驾亲临许昌后突然兵发洛阳，一举将曹军拦腰斩为两截，随后又瓮中捉鳖将曹操擒获斩首，天下大势顿时完全明朗化。老板走进来轻声说：“现在已经超过10点了，市轮渡快要停了，明天你还要上学吧？”我有些恋恋不舍地起身结账，老板主动扣去了所谓半小时吃饭时间后只收了10元钱，连走带跑地急忙到达了东昌路摆渡口，正好赶上了末班轮渡。秋风吹得轮渡上的夜归人们下意识地簇拥成一堆，而在我内心却暖洋洋地说不出的畅快，甘谷街16号那种家庭式的祥和氛围确实让人非常留恋。

从此以后我便成了甘谷街16号的常客，而老余家就是我别无分号的固定据点，对门的胖老板娘曾经多次调侃我是“顽固不化的保皇党”，虽然绝大多数的玩家都有固定的据点，但在客满为患的情况下有时也会跑到其他家去，只有我始终坚守在余家，即使客满也宁愿和老板夫妇坐着闲扯家常，当然老板也尽可能地为我提供优先服务，到后来我甚至成为惟一可以自行开启百宝箱（指老板家那个收藏所有MD卡带的木匣）的特权者。说来也巧，自从我长驻以后，余家的生意逐渐开始火爆起来，不再依赖另三家的残羹剩饭谋生，自行拥有了一批高年龄层的固定客户，其中我、小谷、大陈算是三大顶梁柱。小谷当时还在就读高中，为人十分精明乖巧，不时拉一帮同学到店里来捧场，深得老板娘

的欢心而经常享受价格折扣优惠。大陈和我比较谈得来，他对SLG类游戏情有独钟，光一款《万兽之王》就打穿了10遍以上依然乐此不疲。不过每次游戏时我都刻意与他保持一定距离，他的臭脚丫后来被评为甘谷街16号三大提神醒脑灵药之一，其味之薰薰令人经久难忘。大陈对游戏是绝对的完美主义者，必须要取得战果最大化才心满意足，稍不如意就推倒重来，久而久之又练成了一项用脚按复位键的绝技，老板娘一直对大陈臭脚造成的严重空气污染和频繁复位啧有怨言，碍于老客户的情面隐忍不发，后来因为SFC《第三次超级机器人大战》推出，大陈的完美主义思想造成了主机复位键严重损坏，多年的积怨终于全面爆发，大陈和老板娘大吵一场后负气出走，自此再无任何音讯。除了三大顶梁柱以外，季胖子也算是余家早期杰出的人物，他算是一条游走于南市区各大包机房的过江龙，老余家开张第一天就曾经闻风前来捧场，然则此君对游戏的天赋并不甚佳，过去在高手如云的胖老板娘处引不时闹些笑话而受人嘲笑，他遂转投门庭意图自立山头，起初时经常有意和我争衡高下，后来我仅用不到10分钟就通过了SFC《DQV－天空的新娘》中一个让他困扰了半个多月的难关，他至此宣告彻底失败。虽然技艺不精，季胖子却也算是个人见人爱的角色，他生性豁达从不记隔夜仇，在中小学生群体中尤其有人缘，另外在当时讯息闭塞的时代，像他这样喜欢四处游走的人物也充当着“间谍卫星”的身份，不时打探到某处包机房昨夜到了什么新游戏，又某某游戏已经被某处高手穿版等等，因此他在老板和玩家中始终都维持着相当高的人气度。季胖子的夸大其辞和语焉不详在甘谷街素有盛誉，其中“紫金藤大酒店事件”至今仍为人所津津乐道。某日他风风火火跑来紧急速报称江南造船厂正门附近的民居新开了一家PC－E包机房，拥有“大量”PC－E游戏，其地址最大特征是在“紫金藤大酒店”正对面。于是，在一个风和日丽的下午，我带同一群党羽前往那里打探，在我们心目中所谓的“大酒店”必然是门面堂皇的所在，然而我们环绕着偌大江南造船厂转了数圈也没有发现所谓的“紫金藤大酒店”，一干人饥渴难耐之下被迫在路边随意找了家门面破烂肮脏的小店暂歇，每人都要了碗油豆腐牛肉粉丝汤，当店主人公然从墙壁上取下一把如商周古物般铁锈斑驳的巨大剪刀向铁锅中绞粉丝时，众人顿时面面相觑，交涉不果之下我等走出店门准备记下店名以备向有关部门投诉，却发现屋顶上一块朽烂不堪的白铁皮上用红漆醒目书写着“紫金藤大酒店”六个大字，一干人皆哑然失笑。我们按图索骥的顺利找到了座落于“紫金藤大酒店”对马路小巷中的PC－E包机房，却发现那家总共不过四款游戏且服务态度非常之恶劣，从此以后季胖子在甘谷街16号的言语信用度一落千丈，“紫金藤大酒店”的传说至今常被引为调侃的热门话题。

长驻甘谷街16号后，我的学习成绩开始大幅下降，结果年终评定时连C级奖学金也没有得到，第二年总公司为上马桑塔纳开发项目优先选拔10名成绩优秀学生再度落选，毕业分配时被安排担任完全专业不对口的仓库报单员。工作后不久，忽然大彻大悟的黄云飞报名夜校高复班开始刻苦攻读，而张剑却因为境遇不佳而辞职另谋高就，每天忙于和老头老太们打交道的我更加觉得索然无味，利用上班外出公干机会混迹于甘谷街16号成了聊以自我麻醉的惟一手段。有一段时间我曾经暂时厌倦了甘谷街，开始了四处漂泊的生涯，南泉路、顺昌路和旧仓街等处都留下了我的足迹，但是那些包机房始终缺乏一种亲和力，那些仅限于利益关系的老板们不会在你离去时特意关照一声“明天有雨请别忘带伞”，甘谷街已经在心中留下了难以销蚀的美好记忆，于是我选择了回归。虽然仅仅不到半年左右时间，甘谷街16号却比以前更加兴旺了，尤其老余家又多了不少生面孔，我依旧回到原来那个沙发上的专座，仿佛从来就不曾离开过那里，每到午饭或晚饭时间，老板还是依照惯例端上来一大碗干挑炸酱面，在碗底里还比其他人多藏了一个虎皮蛋或红烧肉什么的……

二 师与友

甘谷街16号经营TV游戏包机的历史颇早，最初后门诸家的当家人诸宏是一个长途运输司机，他在温州等浙南一带偶然发现了电视游戏包机这个新兴行当，于是也开始仿效行之，赖以起家的是两台俗称阿摩尼亚机的ATARI－2600，据说短短一个月就完全收回了成本，于是他开始长期经营这一行业，跑运输反而成了副业。居住底楼正房的胖老板娘是一个眼光独到的女中豪杰，她暗中观察左邻的生意多时，倾全力购置了五台机器参入竞争，不久前门的陈家也效仿跟进，甘谷街16号遂渐成气候。出道最早的诸家原本生意非常兴旺，但老板娘生性刻薄且锱铢必较，好酒贪杯的老板诸宏又经常醉后恣意辱骂戏弄顾客，久而久之老客户纷纷离去，其他三家接踵开张后，地理位置不利的诸家生意最为清淡。胖老板娘无疑为甘谷街16号兴旺的最大功臣，虽然是一个普通家庭妇女，但她的涵养功夫却是平生所仅见，对外总是保持一张和蔼可亲的笑脸，我在甘谷街四五年里就从未见过她动怒，凭借其手腕笼络了一大群固定玩家，至今回想起来，胖老板娘的驭人之道确实非同小可。前门陈家占有绝对地理优势且恪守中庸之道，即使半小时的小生意也不错过，因此在低年龄玩家群体中广有人脉。胖老板娘对门余家的开业足足晚了三四年之久，余家老板待人忠厚和善，而精明能干的老板娘最早想出了向长时间玩家提供免费膳食的点子，因此生意后来居上，形成了和对门分庭抗礼的局面。

余家老板娘是一个非常懂得生活的女性，虽然家境并不富裕，但她却依然能把日常生活料理得井井有条，精于烹调之道尤其令人难忘。老板娘最早想到用提供膳食来吸引长时间玩家，余家最著名的招牌就是干挑炸酱拌面。上海普通人家的炸酱不过就是香干、猪肉、花生米和豆瓣酱四味，余家还特意另外增加了冬笋丁、金花菜等辅料，其口味别有一格。大凡开饭时不过在拌面上舀一大勺炸酱，此举既方便快捷且所费有限，实在不能不佩服其别出心裁。余家的饭菜攻势取得了很大战果，对门的胖老板娘当然也毫不示弱，以香肠末蛋炒饭作为看家主食，同样获得了一干死忠的欢迎。当然在甘古街两大“豪门”中并非所有人都能够享受膳食供应的待遇，只有那些高消费且关系亲密者才能获此殊荣，这也成为某些人炫耀的标志。前门陈家由于基本以低幼年龄玩家为营业对象，一般并不供应膳食，偶尔有长客也以家常饭菜相待。后门诸家在膳食供应上失分最多，这也导致后期成年顾客基本不再登门，以前曾多次听说诸宏在帮顾客在外购买拉面时将其中牛肉克扣下来，但并无任何实证，个人一直认为是嫌恶其刻薄者的夸大之辞，不过“鸡腿事件”却为本人某至友所亲历，言之凿凿让我不得不相信。据说某次诸家的几个已经工作的成年玩家中午聚会，他们在菜场买了一只活鸡委托老板娘代为加工，当一盘咖喱鸡块端出来时众人发现多为鸡头、鸡尾等糟粕，鸡腿和鸡翅膀等精华部分均踪迹难寻，到晚上时众人赫然发见诸家公子爷躲在里屋捧着一个大鸡腿正啃得津津有味……



小严和二娃是我在甘谷街最早结识的好友。某天晚上余家的生意特别清淡，只有我一个人

独自在玩《专家大战略2》，忽然听见对门胖老板娘家传来了激烈的争吵声，我和老板闻声赶过去探察始末，只见包机的年轻人们分成人数悬殊的两个阵营正吵得不可开交，其中两个当事人模样的撩衣挽袖呈剑拔弩张之势。人数众多一方的为首者是略有些三角眼的矮个子，此君汪黎明我之前倒也曾经深谈过几次，家境不错的他平素待人还算豪爽慷慨，囊中多金自然也从者甚众，绝大部分在场者都站在他一侧。另一方只有两人，一个浓眉大眼的小伙子涨红着脸怒视着汪黎明一语不发，在他身边的那个不过十二三岁模样，红润的圆脸上架着一副圆圆的眼镜，机灵活泼的样子不由让我联想起鸟山明笔下的阿拉蕾，虽然年纪幼小但口齿却分外伶俐，咭咭咯咯地舌战群雄丝毫不落下风。老余眼见胖老板娘夫妇均不在场，便询问起争吵的缘由，汪黎明指着后背说："那个姓严的无缘无故用冷水泼在我身背后！"我们才发现他后背的衣服上有一大滩水渍。严姓小伙子抗辩道："老板娘明明说好让他七点半让位的，他却硬要再加三个钟头，我已经从下午等到现在了，连晚饭都没有吃，您说过分不过分？"汪黎明冷笑一声说："我从上午一直坐到现在，什么时候让位凭什么还需要你来决定？"老余打着哈哈劝道："你们也真是的，大家几乎每天抬头不见低头见的，为了争机器闹翻实在没什么意思啊。"他用力一把拽着小严向外走："这里既然暂时客满，你不如到我那儿去陪陪小×，他一个人也蛮寂寞的。"到了余家，浓眉小伙子犹自余怒未消的低头不语，而眼镜男孩眼珠子滴溜溜四下打量一番后便老成地自我介绍说："他是小严，我么别人平常都叫二娃子，我们俩一直就是铁杆兄弟。"我看着他天真的脸上刻意显露出的世故样，禁不住为之莞尔。在碎嘴二娃的带动下我们三人海阔天空地聊了起来，从电子游戏聊到鸟山明漫画乃至《变身斗士凯普》，感觉虽然年龄有些差异但共同爱好却很多，10点钟左右结账回家时他们还一起把我送到十六铺轮渡口才依依不舍分手告别。自此以后，我和小颜他们成了莫逆之交，有时候16号大客满时我们仨就跑到二娃家的小阁楼上看漫画打FC，有一次我们从某吝啬朋友那里好不容易借了一盘《火焰纹章》并答应次日即归还，结果发现电池耗尽已经无法记录，但二娃还是执意要将之连夜打穿，为了防止被母亲发现，他用橡皮胶把FC的电源灯封住，半夜里等家人熟睡后偷偷起身摸黑苦战，居然被他如愿以偿顺利通关。

结识小严二人是我这个"外来户"真正融入甘谷街16号玩家群的契机，过去因为两家微妙的竞争关系，各自的核心层基本绝足不履对门，自那以后，我经常有事情没事情都跑到对门去找小严他们聊天，由此也逐渐和那边的人们打成了一片。虽然对门相望，但两家的客户群却存在极大的差异，这也可以算是一个非常值得研究的社会现象。余家的主要客户层多为大学三、四年级或国家企事业机关的小职员，温文尔雅但却大多言语乏味，而胖老板娘那里以高中和大学一、二年级占多数，此外也不乏三教九流之徒，平日里余家除了偶尔小儿争闹几声以外绝大多数时间都寂然无声，那些高年龄玩家都保持着矜持的姿态独自体味游戏，或许这也是我至今怀念余家氛围的原因所在。16号绝大多数的响动都从胖老板娘家发出，那些正处在锋芒毕露年龄段的玩家们经常会抑制不住感情发出大呼小叫，有时些小的争执也会迸发出星点火星，胖老板娘似乎很乐意看到那种热闹的气氛，只是在即将出轨前夕才加以有效弹压。有时因RPG游戏卡关或莫名的烦躁不安，踱到胖老板娘那里闲座聆听一干人插科打诨或勾心斗角，也会自然而然地胸臆大开。至今我的社交群中尚有多位是昔日甘谷街16号的故友，绝大多数均来自胖老板娘那边，这也是当时所始料未及的。对门的那些翘楚均非善主儿，除了胖老板娘巧妙手腕统御有方以外，老周的存在也是确保"安定团结"的重要因素，实际上老周并不老，比我还小了整两岁，当年不过还是个大一学生，但此人平素行事沉稳而有条理，颇懂得进退尺度，因此凛然有领袖群伦的风范，胖老板娘对老周也特别看重，每当出门购物逛街时都让他暂时"摄政"。汪黎明、良子、力奇（真名不详）三个大活跃武将并称"旋风三兄弟"，其绰号来历是某次三人连续打了一天一夜游戏后回到汪黎明家，将汪府满满一冰柜的生熟果菜瞬间一扫而光，汪母见状大惊失色。力奇此人最后落下了"伞魔"的恶名，某年梅雨季节里胖老板娘连续发生多起顾客新雨伞离奇失踪情况，经过周密侦查后才发现力奇每次都携一把旧伞前来，结账离去时则随意选一把新伞带走，东窗事发后一干"苦主"将力奇围攻痛责，伞魔自此匿迹江湖。方元是偏门游戏的爱好者，越是无人问津的越是情有独钟，而且此君颇能发他人未及之妙想，许多绝症游戏在他手中迎刃而解，但是他却也经常犯低级错误，一些小学生都难不倒的谜题常因为钻牛角尖而走进死胡同。方君又以好胡乱吹牛而得到了"牛魔王"的绰号，最为经典的笑话是某次他长途出差回来后煞有介事地告诉大家从某港台游戏刊物上看到任天堂正在制作一款FC版《火焰纹章》续集，而当时恰好SFC版《火焰纹章－纹章之谜》刚到货，包括老板娘在内所有人都屏住笑意故作全神贯注状聆听他口沫横飞地胡吹海吹，令人喷饭的一幕至今仍记忆犹新。小严和二娃也是著名人物，此二人平时零花钱并不太多，属于看得多玩得少的户头，不过他俩记忆力特强，无论什么游戏的攻略秘技多能做到过目不忘，也算是不可或缺的活游戏字典。二娃平素嘴巴特甜，里外关系相处均非常融洽，当有人出外办急事或神困眼乏之时，他经常拿起手柄代为操作，大家对此也不以为忤，难得空闲无人时胖老板娘偶尔也会皇恩大赦让他爽个一两小时。当然，所有人当中和我最投缘的还要数庄宾之了。

"装病猪来啦！"

"我靠！臭小子当心被我揍死。"

初夏的某个中午，我正专注于名为《蒙纳克王国战记》的S-RPG，屋外忽然传来了一阵喧哗，一个陌生而洪亮的嗓门正热络地和众人打着招呼，言语中颇多江湖切口，这个人似乎和所有人都很熟悉的样子，胖老板娘被他几句恭维话逗得咯咯笑个不停。门口遮阳的竹帘被粗野地推开，一个巨大的黑影几乎完全遮住了光线，扑鼻而来一股浓烈的汗酸味，我不禁紧皱起眉头，暗中调节着呼吸的节奏。那人径直坐在我身边，我用眼角的余光望去，但见来者是一个身材魁梧的胖子，白净的脸蛋上长着一对绿豆小眼，此人身上穿着件红白相隔条纹的短袖体恤衫，似乎已经有些时日没有更换，满是斑驳污痕且汗味难闻。胖子出神地望着屏幕，问道："你是新来的吧？怎么有点面生。"老板娘在窗外接口说："小×来得不比晚，前段时间比较忙而已，再说人家也不过夜，哪像你是个夜猫子。"胖子见



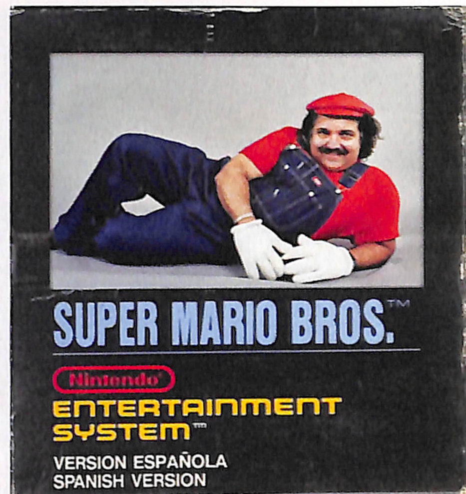
我不理不睬的样子，随即又说："这《蒙纳克王国战记》的五关有些难度，你如果放弃中路诱敌深入的话可能会容易打些……"听他口若悬河娓娓道来，我也估摸出此人玩游戏的水平不俗，便逐渐放松了僵硬的表情。胖子又对这个游戏优缺点进行了详细剖析，许多观点都和我的感受相暗合，于是便附和着交谈起来。随之交流逐渐深入，我意外发现在外貌看上去有些粗鄙俗气的胖子实在颇有些内秀，兴致高时尚能引用几句温八叉（温庭筠）和柳三变（柳永）的诗词，不由得让我改容相待。胖子自我介绍说："本人姓庄名宾之，目前系无业游民。"听到这个名字再联想到方才小孩子群呼他"装病猪"的绰号（上海方言里庄宾之和装病猪同音），忍不住纵声大笑起来。正聊到兴头上，庄宾之忽然摸摸肥大突起的肚皮笑着说："午餐时间已经到了，阁下请我吃饭如何？"我的心中暗自惊异此公脸皮忒厚，头一次见面居然就提出无理要求，不过和他闲聊也算十分相得，于是便和他一同出了甘谷街16号。庄宾之带我来到福佑路靠近甘古街口的一家个体饮食店，他介绍说这家的牛肉拉面因汤浓味正而远近闻名，走进店里他熟络地向店伙计招呼："两碗拉面，牛肉都要双份的！"坐定后他在料碟子里倒了一些醋，然后取了两双筷子在醋里浸了浸，口中道："外面的碗筷你用我也用的十分不卫生，吃饭前必须要用醋消毒碗筷。"我没有想到如此不修边幅的人竟然这么讲究，不禁对他的来历产生了浓厚兴趣。面端上来以后，他仔细地将面里的香菜末都拣了出来，然后就稀里呼噜地大口吃了起来。回到16号，他笑嘻嘻地对我说："蒙君盛情款待，心中不胜感激，今后有什么事情尽管找我帮忙。"随即他径直走入胖老板娘家，我依旧回到原来的座位。经过我向余家老板打听，才知道庄宾之此人出身书香世家，据说其祖父解放前是上海伪政府的文职政要，因此颇有些家传遗风，他很早已经来到甘谷街，但近期一直游走于南市区各大包机房躲避其父母追踪，即使来此处也往往在半夜，所以我还是第一次遇见。庄宾之绰号"装病猪"乃因其身怀独一无二的绝技，当他疲倦之极时无论周遭是什么样嘈杂恶劣的环境都能够立时像死猪般沉沉睡去，即使泰山崩于面前也毫无所觉，醒来之后又立时精神抖擞，对他的睡眠质量本人素来是妒羡有加的。许多人初见庄宾之时往往会嫌恶其散漫浮夸的气质，但深交之后了解此君实则心胸宽广且古道热肠，临危之时多有急智，他可以义务帮泛泛之交乔迁新居奔波忙碌一天后振袖而去，从不因些小芥蒂怀恨含怨。作为一个结交至今的好友，我曾经由衷地对他说："你的身上实在没有太多优点，但是心胸宽广这一点却值得大多数人钦佩！"

1992年2月初的几天里，总见到老板夫妇经常在神情凝重地商量着什么，虽然不便多问，但隐隐预感到将发生什么大事情。

月末某日我结账归家时，老板娘终于按捺不住低声对我说："小X，你明天一定要早点来啊！"

第二天下午五点，在我一直引为专座的沙发位置摆着一台崭新的21英寸凯歌牌彩电，彩电下方的机柜里也安放着一款灰白色的游戏主机，SFC磁碟机在当时包机业算是高档的稀罕物件，四千多元的价格相当于一个工人整年的收入，我先前只在顺昌路仙乐游戏厅曾见过，因为生意过于火爆缘故一直没有机会亲身体验，我没有料到余家居然敢于做甘谷街16号的第一个吃螃蟹者，不由得对老板夫妇的魄力感到非常钦佩。SFC磁碟机最初只有两个游戏，《超级马里奥世界》和《时空历险》，《超级马里奥世界》让我再次重温到昔日红白机时代久违的温馨乐趣，SUNSOFT发行的《时空历险》则凭借着极具震撼力的图像和音响效果充分展示了SFC主机拔群的硬件机能，虽然初期游戏并不多且包机价格高达每小时五元，SFC在甘谷街16号的首次登场依然取得了圆满成功，一周后胖老板娘也迅速跟进。随着《8人街霸》、《七龙珠RPG》、《横山光辉三国志》等大作的接踵推出使得SFC逐渐蚕食了过去MD的地盘，四大家族趁热打铁地不断添置和更换主机，时代在不知不觉间翻过了新的一页。到了1993年《第三次超级机器人大战》和《皇家骑士团1》(《OGRE BATTLE》)登场时，余家和对门已经完全将MD扫地出门，只有陈家和诸家尚有一两台聊以应景。SFC磁碟机也使得甘谷街16号迅速成为当时南市区人气最鼎盛的包机房，吸引了大批成年人的光临。为了增加主机的使用效率，甘谷街16号在我的建议下仿效当时浦东南泉路的包机房实行了包夜，玩家支付了20元后可以从晚上11点起一直玩到次日凌晨7点左右，相当于夜间半价优惠。

1993年的春节，甘谷街16号沉浸在欢乐的气氛中，各家的老板娘都忙碌着置备年货，过去的一年对于所有的人来说都算是个好年景，连素来刻薄的诸宏也暂时放弃了和顾客在包机钟点上的锱铢必较，那些平时寸土不让的年长玩家也主动让出机器给那些难得有机会长时间游戏的孩子们过足瘾。为了避免交通管制造成的长时间通行阻塞，我早早在家里吃过了年夜饭，平生第一次没有陪伴家人观看中央电视台春节联欢晚会，兴冲冲地赶到甘谷街，老余一家正围坐在门口的圆桌吃饭，老板夫妇强拉着我坐下，平素滴酒不沾的我向兴致颇高的老板敬了一杯啤酒，这时双颊有些绯红的胖老板娘也跑过来凑趣，她半真半假地笑道："自从小X来了以后，余家的财运一天比一天好，老余现在最缺的就是儿子，你不如收小X做干儿子算啦！"（余家只有两个女儿）老余连忙摇手说："小X是好人家的孩子，我老头子怎么承受得起呢。"老板娘在旁则一语不发地笑吟吟盯着我的脸瞧，我感到又羞又窘，推托酒醉慌忙逃入屋里。新年钟声



响起时，四家在天井里燃放起烟花爆竹，所有在场的人都相互祝福着，虽然在震耳欲聋的鞭炮声中无法真切听清楚对方在说些什么，但这似乎已经毫不重要。

难得的一次休年假，难得的一次包夜，一切就仿佛像命中注定一般。

初夏，虽然还不至于挥汗如雨，但却足够让一些矜持的人也脱去了衬衫外套，我和几个包夜的朋友都穿着汗衫和裤衩，两台老式的华生牌台式摇头风扇笨拙的来回转动着，徒劳地驱赶着人体和机体散发出的热意。时近半夜，阁楼上除老余以外的全家人都已经沉沉入睡，负责守夜的老余独自一个人坐在不足两平方米的灶间里修理着堆积成小山状的手柄，门外不时飘来淡淡的松香气息。天井里忽然传来了哗哗地泼水声，这夜深人静时显得格外突兀，我探头出门张望，却见一个约莫二十五六岁左右的青年男子全身只穿着裤衩在诸宏家的水龙头边冲洗冷水澡，细长而白生生的躯体在月光照映下特别醒目。那人遥遥向老板搭讪道："老余你家生意真是兴旺，这么晚居然还客满，哪像诸家现在鬼影也没有。"老余嘴中正叼着烟，手里正分理着大把电线，他含含糊糊地回答："都是托小黄你的福气，我们才能勉强混口饭吃啊。"那人干涩的笑了笑，拿着脸盆和毛巾转身走进了诸家的灶间。

我正在玩一款名为《信长全集》的SLG游戏，该游戏是对织田信长初阵直至本能寺之变的生涯回顾，对于我们这些当时对日本战国历史毫无所知的人来说，那些异邦的战役和人物名称犹如天书般新奇无知。玩友小郑突然叹道："先前出阵的那个木下藤吉郎其实蛮不错的，智力高且移动快，后来不知怎么突然消失了，可能阵亡了吧？"我对此深有同感地点了点头说："不过同一版登场的那个叫羽柴秀吉的新武将能力似乎和木下藤吉郎差不多，也非常容易培养……"话音未落，门外传来了一阵爽朗笑声，有人连声说着："无知啊无知！"径直走进了屋



里来，原来正是方才那个小黄。我瞥了小黄一眼，他长得比较瘦削白净，感觉眼神特别锐利让人有一种芒刺在背的感觉，空身穿着袖口没有拆去标牌的薄型比尔卡丹西装（这个品牌在当年的地位相当如今的乔治.阿玛尼），西装许久没有熨烫的样子有些绉褶，胸袋里还露出胡乱塞着的红色领带，他手里提着一个米黄色的登喜路真皮挎包，不过包沿已经有些明显的破损裂纹。他大喇喇地在我身边的沙发空位坐下，而穿着依士高镂空花纹皮鞋的双脚放肆地搁到余家的床沿上，老余对此人的无礼视若无睹，反而起身殷勤地泡了杯茉莉花茶。我下意识地向里缩了缩身子，小黄喝了口茶后说：“木下藤吉郎就是羽柴秀吉，以后的丰臣秀吉也是同一个人！”我诧异道：“丰臣秀吉我知道啊，就是中学历史书里那个侵略高丽的人，一个人怎么可能会起三个不同姓名呢？”小黄鄙夷地冷笑一声，老余笑着说：“小X啊，这位黄伟先生算是游戏圈子里的老前辈了，也不妨多向他讨教讨教。”语毕出门又埋头修理起了手柄。黄伟点了支万宝路香烟深深吸一口后向我谈起了日本战国历史，处处在在均过去闻所未闻者，而且他言语非常生动煽情，我们在场人都听得津津有味，到后来众人戒心尽去，七嘴八舌地向他请教起日本历史和游戏等疑难，他也知无不尽、言无不详，但言语间不时冷嘲热讽他人几句，大家对他逐渐对他肃然起敬，对嘲讽并不介意。天光大亮，我起身结账回家，黄伟却始终保持着同样姿势斜靠在沙发上，眼睛半睁半闭地养着神。

当我出门路经余家后窗时只听那黄伟说：“老余啊，今后我就暂时在你这里落脚了，刚才走的那个戴眼镜的孩子值得调教一番……”

老余笑道：“你肯大驾光临，我们小店自然是蓬荜生辉，只是不知道诸老板会不会有想法？”

黄伟道：“我花自己的钱，别人管得到什么！”

“但愿如此，但愿如此，大家和气生财要紧嘛。”

回家睡了一大觉后，我在傍晚时分又来到了甘谷街16号，进门就看到老余夫妇正在灶间里神情紧张地说着什么，见我进来，老板娘一把将我拉进灶间关切地说：“你对黄伟这个人千万小心，他可是一个拆白党啊！”（上海方言里拆白党就是骗子和混混的意思）老板低声叹了口气道：“人家也没有做过什么见不得人的事情，不要乱讲么，只是……小X你和黄伟交往时只谈游戏，千万不要借钱给他。”我听后诺诺连声。进屋后，小严和二娃已经在里面等候多时了，小严告诉我那个黄伟方才出门吃饭去了，我向他打听起黄的来历。小严告诉我那黄伟实际已经年近而立，前几年父母先后病亡，留下几十万遗产和黄河路一处街面房子，游手好闲的黄一直没有工作，长年混迹在顺昌路等处包机房，因囊中多金而被奉若神明，几十万遗产在数年间被他挥霍殆尽，他目前不得不依靠把黄河路街面出租给他人开小饭店的租金维持日常开销。由于钱袋渐空缘故，顺昌路仙乐游戏厅老张等已经不复当初的恭敬，黄于月前吵闹一场后转以甘谷街落脚。至于甘谷街16号的渊源，诸宏家当年草创包机基业时，偶然寻觅到此的黄伟颇有些孟尝遗风，主动从四方拉来不少客户捧场，使得僻处陋巷的甘谷街16号得以迅速打开局面，也正是这个缘故，各家老板虽然对他有些厌惧，却也不忍将其驱逐出境，不过四家暗中达成了默契，拒绝提供膳食服务，希望他能够知趣而自动离去。我和二娃开始双打起了新到的游戏《圣剑传说2》，因为操作不得要领之故，几次打到虎怪那里就GAME OVER，正相互埋怨时，手里拿着半瓶光明啤酒的黄伟摇摇晃晃地走了进来，他有点大舌头地笑道：“《圣剑传说2》是老子的拿手绝活，让我教你们通关吧。”稍停顿了一下，他又指着游戏序幕标题下方那个SQUARE商标说：“记牢这个商标，这家公司出的游戏个个都是精品，你千万不要错过！”这是我平生第一次注意起游戏开发商的标志，SQUARE也从那一刻起在我脑海里铭刻下无法消逝的美好记忆。黄伟似乎已经醉了，脸颊酡红酡红的，脑袋无力地倚在沙发扶手上，但是他对游戏的记忆却异常的清晰，我和二娃两人在他点拨下势如破竹，他传授了我们一招百试不爽的“水火合击大法”，在BOSS战前备足恢复全魔法的道具核桃，我们分别控制两个女主角分别同时施放水魔法和火魔法，只要确保动作毫无窒滞的一气呵成，即使最终BOSS也同样能轻松搞定。黄伟在甘谷街16号呆了几个月，除了解手、洗澡、吃饭以外很少出门，但实际打机的时候并不多，好为人师的他最大的乐趣就是游宰于四家为后生晚辈们指点迷津，最值得钦佩的优点就是见闻广博，即使像《武田修宏足球》和《SD八武众》这种有名的垃圾游戏也知之甚详，就算是新出的游戏，老马识途的他稍加摸索后也能迅速找到通关捷径。

有一次几位故交来访，黄伟难得特别高兴的样子，他自说自话地介绍说我是他新收的弟子，我一则不忍拂其兴致，二来自感其在游戏上的资历和造诣确实也够得上师长之誉，便并没有当场加以否认。从此后以师尊自居的黄伟对我更是关照有加，游戏相关的知识可谓言无不尽，我对他的戒心逐渐消除，经常一同出外就餐，他也从来没有提出过任何无理要求，彼此维持着君子之交。某天夜里他还终于打开了那个被他视为重宝的挎包，挎包里除了若干日常洗漱用品外便只有一些花花绿绿的日本游戏杂志，《FAMICOM 通信》、《电击SFC》、《霸王HAOHAO》等等种类非常丰富，这些原版杂志都已经隔了不少时日，和黄伟手里经常摩挲把玩的那个金箔斑驳脱落的都彭打火机同样只能显示着他过去曾经有过的辉煌。当时除了屈指可数的几个汉字以外，这些书刊上满眼蝌蚪文对我来说犹如天书般神秘，信手翻来，那些熟悉或陌生的精美全彩图片令我情不自禁地啧啧赞叹。在黄伟的解说下我终于了解到任天堂和世嘉是两家激烈竞争的日本硬件厂商，而SFC、MD乃至PC-E都是不同厂商推出的16位元高性能主机，此外更进一步了解到SQUARE、CAPCOM等软件厂商及其出品的著名游戏（由一个过去懵懵懂懂只知闷头打机的纯玩家发展到对业界大势知根知底的所谓达人，表面上看是一种进化，但从另一角度或许也可以说是一大悲哀）。黄伟带我来到福州路外文书店，那时的书店的三楼还保留着“国人与狗止步”的规矩，黄似乎和那些把门的员工都非常熟，我们畅通无阻地进入了日本进口图书展厅，仿佛刘姥姥第一次走进了大观园，沿墙满书架成套成摞的原版动漫书籍让我直咽口水，不过当我拿起书看看价格后又立即怕烫手似的赶紧放回原位，动辄数千上万的昂贵价格实在让人无法消受。黄带我直奔展厅中央，在一张巨大方桌上堆满了各类最新期刊，而《少年JUMP》和《FAMICOM通信》等动漫游戏类占了绝对比例，方桌周围围了许多青少年，那些人一边翻看杂志一边相互用日语叽里咕噜的低声交谈，看来除了我们两个假鬼子外基本都是真货。我们俩人翻看着游戏类杂志，当看到接二连三的新作速报时，那种期待和激动的心情难以名状，而秘籍天地里透露的各种闻所未闻的秘技，我们都全神贯注地用心默记下来。不知不觉间四个多小时的光阴悄悄流逝，周围阅览的人已经换了一茬又一茬，黄伟忽然放下手中的书长叹了一口气说：“我们走吧……”我依恋不舍地望了望眼前那林林总总的原版杂志，和他一起下了楼。此后我和他每周六下午雷打不动地来到外文书店三楼踏书看，直到有一天我终于忍耐不住花了100元买了本《霸王HAOHAO》后，自从便一发不可收拾，每



们眼中多余的人，白天不得不顶着寒风出外四处闲逛，夜深人稀时才跑回来蜷缩在余家的沙发上睡觉，老余也是个厚道人，主动拿出一件厚厚的驼绒军大衣给他遮挡寒气，为此老板娘和他还偷偷呕了好几回气。

1994年小年夜的早晨，打了一通宵的我正准备结账回家，小严兴冲冲地跑来告诉我陕西南路街道图书馆有许多日本历史书籍，我当即决定马上赶往那里，原本浑身裹在军大衣中的黄伟忽然跳起来说："我跟你一块去！"8点左右赶到了陕西南路街道图书馆，却发现紧闭的铁门上赫然写着"本图书馆每天下午1点钟开放"的字样，于是三人只得像傻子一样沿陕西南路四处游荡，我已经忘记了那天我们在路上交谈了些什么，更忘了是怎样打发中午饭，惟有那天天气的奇寒彻骨至今仍记忆犹新。1点钟终于到了，我们三人像抢劫一般冲进图书馆，我总共花了45元办理了三张借书证，将图书馆里的相关书籍席卷一空。出门后，三人正准备各奔东西，黄伟突然一把拽住我，他的脸被寒风吹得通红："马上要过年了，最近手头实在紧，你借我1千块吧……我到初十肯定归还！"小严用力拽了拽我的衣角并频频使眼色，我被突如其来的事情愣住了，半天都没有做声。良久我才嗫嚅着答道："不是我不肯帮忙，身上实在没有到那么多钱啊！"黄哀求着说："那……那么你尽量帮帮忙吧，我会记得你的好处的。"我掏出了口袋里仅剩的200元给他："我手头就只有这么多了。"黄接过钱匆忙道谢一声后就转身走了，我目送他的身影在熙熙攘攘的人群中消失不见，心里忽然产生了一种莫名的感伤，小严在旁说："你怎么借钱给这种人，恐怕是肉包子打狗有去无回。"我回答说："算啦，人家大过年的这么哀求肯定是有不得已的难处，叫我怎么好意思拒绝呢。"

大年初十，我在甘谷街呆了一整天，并不仅仅是为了钱，从内心里我确实还是希望看到黄伟重新出现，结果却令我大失所望，那个人自此再也没有出现过。

月耗费数百元购买原版游戏杂志的额外支出令我的经济很快陷入崩溃边缘，于是开始经常跑华侨商厦，一次次把当年外公去世前留给我的美元兑换成人民币。每当我把全新的原版游戏杂志带到甘谷街16号时，身边立即会聚拢起一大群人，目睹着那些争相求阅者们惊喜叹羡的眼神，年轻人幼稚的虚荣心立时得到了极大满足，久而久之居然在南市区周边的包机房拥有了相当知名度。刚开始只能靠看图片瞎猜，后来我买了数本日汉词典放在案头随时查阅，到后来居然也能够阅读起文春文库出版的口袋本小说。光荣《太阁立志传》的大流行掀起了一股日本战国历史的研究热潮，价廉物美的文春文库版口袋本历史小说也成了我收集的对象，曾经花费了两年多时间才集齐整套32本的《日本恶人传》。黄伟对日本战国历史也情有独钟，《太阁立志传》是我记忆中他玩得最起劲的一款游戏，他还带着我跑遍全市大大小小的图书馆搜罗各种相关书籍，最遥远的一次连续换乘四部公交车长途跋涉到金山县图书馆，那次成功借到了司马辽太郎的《太阁立志传》和小山胜清的《剑圣武藏》，归途中我们迫不及待地在车上翻阅起书，浑然忘却了奔波之苦。

似乎张爱玲小说中曾经这么描述过："大凡窥察都市人的生计品质，男人手中的香烟和女人的脂粉香水是最直观的评判标准。"

虽然依旧大言不惭，黄伟经济情况的每况愈下却是明眼人都能看出来的，刚到甘谷街时嗜烟如命的他只抽进口的万宝路和健牌，隔了一段时间后开始杂以国产的山茶和红双喜，到了后期，我偶然发现红双喜盒子里居然装着最低廉的光荣牌。黄不再如早先那样喜欢广发英雄贴般四处散发烟卷，经常躲在角落里独自闷头抽烟。1993年里涌现了许多全新的超人气大作，黄伟过去的那些见闻也逐渐失去了新鲜感，无论老板还是顾客都不再如当初恭敬了。眼见春节即将临近，摄氏零度左右的天气下黄伟只穿一件毛衣和皮夹克，甘谷街16号各家的生意好得出奇，经常人满为患，他自然就成为了老板

三 一年战争记

某一天半夜里，胖老板娘过来找我："今天新来了一个客人玩《弁庆外传》卡关了，你帮忙去指点一下吧。"当时我已经非常困倦，碍于情面关系来到了对门。此时包机的客厅里孤零零只剩下一个人，那个人高高瘦瘦的，穿着一件灰色的棉夹克，如老僧入定般全神贯注地盯着电视屏幕。

胖老板娘站在那人身后热情地说："刘明，我帮你找来了一个高手，有疑问不妨请教他吧。"

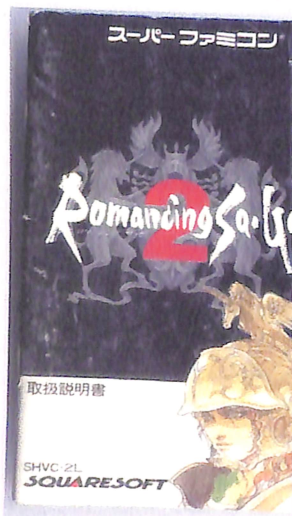
她随即又向我介绍："这位是刘畅的哥哥，以前很少玩游戏的。"

刘明侧过身来瞥了我一眼，那冷峻的眼神让我感到有些不快。此人白净的瘦长脸，高高的鼻梁，戴着一幅金属框眼镜，眉宇顾盼间流露出拒人千里之外的孤傲神情，我实在无法把他和那个幽默诙谐的小刘畅联系在一起。原来他在游戏中拿到了一个名叫海龙骨的道具并按指示来到了近江琵琶湖畔，一时间不知道如何引发剧情。《弁庆外传》这个游戏已经算是一年多前的陈年旧物了，我原本对剧情就有些记忆模糊，再加上精神已然非常困倦，一时间竟然无法给出正确解答。刘明见我无法解答，便低低哼了一声顾自埋头苦思起来，我自觉有些无趣，与胖老板娘瞎扯几句后快快回到余家。海龙骨的挫折让我有些沮丧，一下子就睡意尽消，裹着余家提供的毛毯冥思苦想，总算从记忆的角落里找到了答案。兴冲冲跑到了对门，却见那刘明已经进入了琵琶湖的塔中，显然已经自行解开了剧情，他略带嘲讽地说："不劳高手来指点了，本人已经解决问题了。"当时我心头升起了无名业火，一时却又发作不得。站在刘明身后仔细观察他操作游戏的手法，不由对胖老板娘说的很少玩游戏产生了怀疑，他此时正在游戏里利用一种名为"魔界妖女"的怪物赚取经验值和金钱，这种怪物一般总是三五成群出现，虽然攻击力不高但经验值和金钱都非常可观，刘利用该怪物的会不断召唤同伴的特性，每次将怪物打到剩下一个后采取全体防御，等其召唤出同伴后再攻击，如此循环往复。虽然这算不得什么新鲜招数，过去我们对付《DQV－天空的新娘》中的泥手怪也用过同样方法，但至少证明这位刘明君玩游戏还是颇有头脑。第二天下午我遇到了刘畅，向他打听起他哥哥的情况，刘畅告诉我说他哥从敬业中学读初中起就一直成绩名列前茅，深得老师和父母喜爱，直升高中部后又是多次参加全市数学竞赛获奖，目前已经是高三。我惊讶地问道："高三学期已经是最关键时刻，你哥怎么还有心思泡在这里打游戏呢？！"刘畅耸了耸肩膀说："过去哥只是个闷头看书的书呆子，自从去年寒假跟我来了一次包机房后就像着了魔一样，他想要做的事情什么人都拦不住的，现在我爸妈还什么都不知道呢。"

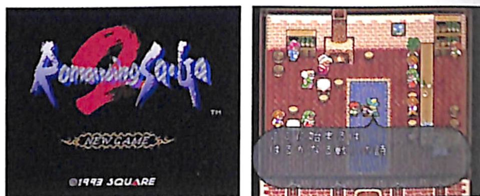
自从海龙骨事件以后，刘明似乎已经认定我故意放刁作弄，自此始终抱有莫名的敌意，而几次偶然的误会更是将彼此的敌意扩大化。刘明平时为人比较倨傲，和周围的玩家都刻意保持着距离，因此在胖老板娘那里除了老周以外几乎没有什么投缘者，性格爽快的庄宾之更是对刘沉郁的性格非常看不惯，几次寻衅想把他赶走，结果都因为胖老板娘从中善加调停的缘故而失败，而因为我与庄宾之交好的缘故，刘明

和我的误会因此日深。小严原来一直跟我非常要好，但平素同样有些孤芳自赏的他性格与刘明非常相似，他对刘的打机水平也非常钦佩，两人竟然结成了死党，虽然我表面上不动声色，内心里却着实郁闷。所幸二娃子对刘明的傲慢十分讨厌，他一直往来于对门两家充当情报员。由于刘明的出现，甘古街16号过去的平和气氛被完全打破，起初是以我和刘明为代表的两大阵营的暗中较量，后来居然发展到了余家和胖老板娘家的全面抗衡，由于这种玩家间的抗衡对提升人气大有助益，两家的老板也不动声色地从中推波助澜，比如余家老板娘曾经公开许诺无论谁在1994年结束前打穿《龙战士1》，她将自掏腰包请该人去上海老饭店品尝著名的虾子大乌参，结果掀起了全民皆兵的大竞赛热潮。

不得不承认，刘明的天赋比我高出甚多，本人只能凭借老马识途与之对抗，幸运有时候比才能更为至关重要，几次对决中我居然都凭借着运气而实现了大逆转，颇令刘为之气结。第一次较量是ENIX的S·RPG《树帝战记》，这个游戏已经不算是什么新作了，但是专家模式的地狱难度一直让人耿耿于怀，在游戏暂时出现空档时我准备重新翻出来研究一下，刘明听说以后也采取针锋相对的行动。专家模式是类似《风来的西林》100问关卡式的谜题，必须完全抛弃攻略故事模式时形成的固定思路，大胆舍弃无用的兵种战斗力才有可能突破。我因为过于执迷固有思路而很快陷入僵局，而《树帝战记》对于刘明来说是一个全新的游戏，思路开阔的他大胆设想布局，短时间内就遥遥领先。二娃见对决呈现一边倒局势后非常焦急，他偷偷跑到余家向我指点迷津，我毕竟也是浸淫此道多年的老手，稍加引导后便豁然开朗。酣战三日以后，虽然我努力奋起直追，但毕竟先前落后太多，刘明始终保持着领先两版面的优势。第三天晚上，连续作战的刘明已经实在无法支撑下去，他估摸着后续流程尚多，便放心地回家睡觉了。那天晚上，我一个人对着电视屏幕苦思，那两个关卡确实非常考验玩家的游戏功底，几乎竭尽全力才勉强突破，然而接下去一关的难度却让我大大松了一口气，随后便出现了华丽无比的结束画面，这个意外确实让我感到喜出望外。第二天早晨，刘明兴冲冲地赶到甘古街16号，当从胖老板娘那里听到我昨夜顺利通关的消息后非常诧异，经过亲自探索验证后方知道咫尺之遥的胜利竟然失之交臂，心中的懊丧郁闷可想而知。因为没有任何攻略讯息的原因，过去我们玩《皇家骑士团1》一直走的是无差别杀戮的暗黑模式，结局总是以帝国被起义军推翻而告终，善于观察的刘明率先发现了民望度这个指数标记的重要性，于是我们又开始了冷饭新炒。两大阵营全力以赴地分头进行攻略，惟有二娃和庄宾之充当着双重间谍，攻略方式的不同导致游戏流程出现了微妙的差异，我和刘明同时发现了用圣剑普留希尔顿开启混沌之门，但我错过了和特里斯坦王子会合，而刘因为错将女教皇处刑没有将四天王之一的迪波尼亚招入麾下，由于这个游戏的剧情达成条件非常复杂，往往游戏者本身也说不出所以然，故此旁观者也根本无法窥探军机。这一次刘明再次比我领先两个版面（《皇家骑士团1》最后几个版面基本都需要三四个小时才能突破），此番他决定不再犯上次同样错误，准备出外就餐后立即返回，宜将剩勇追穷寇。那日晚上我依然在进行无望的挣扎，连老余端来的三鲜汤面也顾不上吃，忽然听到对门传来惊天动地的一声惨呼，众人刚准备跑过去查看原由，却见庄宾之乐呵呵地拍着手走出门来，口中一叠声说着："天谴啊天谴！"原来刘明吃过饭回来准备读取进度物语再开时，记录用的三寸磁碟突然损坏，难以接受现实的刘忍不住大叫了起来。两方来来往往争斗了多次，运气颇佳的我始终占据了上风，刘明对此并不服气，彼此继续保持着冷战状态。



《浪漫沙加2》无疑是历时最长最艰苦的一次大对决，而结局也最具有戏剧性色彩。《浪漫沙加2》曾经被小严等人断言为垃圾游戏，我经过仔细研究发现这款游戏的故事流程非常复杂精彩，便立志将其通关，只是一开始我并没有领悟可以将无用技能和法术封印的诀窍，流程进展非常缓慢。刘明看我打了一次认为的确是难得的优秀作品，便也开始进行攻略，他很快就参悟了封印的诀窍，但他和一直在旁参谋的小严始终秘而不宣，却没有料到机灵鬼二娃窥破机关后再次通报了我。很快，刘明的反谍报工作也取得了战略性胜利，小严又从我那里探听到建造大学和魔法研究所的秘密。《浪漫沙加2》几乎可以堪称日式RPG有史以来自由度最高的一部作品，在没有攻略情报的前提下，每个人的攻略流程都会大不相同，我在三代目君主时偶然引发了人鱼药剧情，当出现美人鱼和国王三次约会的场景时，引起了许多玩家的围观，小严也一直在旁窥探军机，他迅速向刘明报告了情况，刘正在为入海而困扰，于是便也如法炮制起来，不过当他到达地点却无论如何触发剧情，情急之下便亲自向我求教，我也并不隐瞒，一五一十地将事件流程如实相告。刘明根据我教授的方法重新试验，然而却依然无功而返，他由此益发断定我故布疑阵，对我的成见更深。实际上当时我也并不明白其中之所以然，多年后方领悟到当时刘已经是第四代君主，已经错过了引发该特殊剧情的时机。《浪漫沙加2》的攻略断断续续经过了数个月，其中的凶险曲折实在一言难尽，我们俩虽然取道迥异但却殊途同归，几乎同时到达了最终决战地大海原，然而谁也没有想到终极BOSS竟然让我们功亏一篑，七英雄合体后每回合可以攻击七次，任我俩使尽浑身解数也无计可施，意外的结果让人情绪极度低落。好吹牛的"牛魔王"方元此时已是达到了人神共愤的至高境界，连那些偶尔光顾的小孩子都已经不愿意相信他的吹嘘，于是他又修炼成一项新的独门绝技，自行准备了一张记录卡，想尽一切把各位"名家"的经典通关记录窃为己有，然后四出招摇撞骗以博取名声，众人虽然对之不齿却也无可奈何。《浪漫沙加2》倒是方元非常感兴趣的



游戏，他一直暗中在旁博采众长，见我们被迫放弃后便自行开打，魔法研究所完工以后他向我虚心讨教到底钻研什么法术比较好，当时我对此君颇为厌恶，于是准备引导他误入歧途："你把水术练到LV30级以上就会出现禁断的魔法！"方元对我的话信之不疑，临近最终决战时好不容易把水术练到LV30级，在魔法研究所里果真出现了一个名为"时间停顿"的全新魔法。众人撺掇方元立即试验新魔法的效果，当他在野外战斗中使用后居然发现该回合内魔物居然没有出手攻击，几番使用后结果如出一辙，我和刘明二人不禁面面相觑，这个新魔法的效果彼此都已经了然在胸。最终决战时，方元每一回合都使用"时间停顿"，强悍霸道的七英雄合体居然如驯服的小山羊那般毫无还手机会，我们两个欢喜冤家此时有着共同的想法，默默祈祷方元没有足够的魔法可以支撑到底，然而当方元用尽了最后一丝魔法时，画面上出现了一张巨大的面具，然后面具的眼中流出了殷红的鲜血，逐渐破碎直至消失，伟大的七英雄终于完全崩溃了……方元毫无做作的拉住我的手感谢道："多亏你的指点，否则绝对没有办法通关。"我尴尬地干笑了几声，转身走到了天井里，刘明也随后跟了出来，彼此间无语对望了半晌，忍不住仰天大笑起来。

杨胖子的突然出现成为了我和刘明恢复邦交正常化的契机。

某天下午，老余家来了一群大三学生，其中一个皮肤微黑的高大胖子俨然领袖群伦的模样，此人虽然其貌不扬，但在人际交往方面却颇有些魅力，第一次来到甘谷街便和上上下下混得厮熟，连那个素来言语尖刻刁钻的诸宏也与之



言谈甚欢，不过我一向不太喜欢行事做派过份张扬的人，当我和一些人谈论SLG游戏中那黑胖子凑上来搭讪时仅仅敷衍以对。胖子开始坐下来玩《太阁立志传》，我在旁边看了一会儿，见他虽然已经入门但有些关键精奥尚未完全掌握，例如通过褒美宝物增加重臣能力指数等，忍不住出言指点，那胖子非常虚心的请教，偶尔提问也颇能切中要害，如此一来二去我便对他戒心尽除，交谈得非常投机。大约七八点钟光景，黑胖子和我都起身结账回家，出门后自我介绍说："忘了向你介绍了，鄙人姓杨，以后多多联络。"我向他道别后分头离去。从福佑路转人民路一路步行到东昌路轮渡口，轮渡的闸门即将关闭时，却见一个高大的身影飞奔而来，在闸门合拢的刹那间穿门而过，场面之惊险可谓间不容发，我仔细一看却是那姓杨的胖子。杨胖子似乎并没有发现我，我也无意与之交谈，一个船头一个船尾的相安无事。船到浦东后，我跳上了86路公交车，却见那杨胖子也同时从中门上车，心中不禁疑云大起："这个相貌有些凶悍的黑胖子一路跟踪过来，莫非是什么歹人？！"正疑惑间，杨胖子笑眯眯地凑了过来："朋友！你为什么一路跟踪我到浦东啊。"听了这一番话我不禁哑然失笑："跟踪？拜托老兄，本人家就住在浦东。"杨胖子释然地说："那实在是太巧了，我就住在前面的XX二村，你呢？"我颇有些喜出望外地笑道："呵呵，原来这个世界蛮小的，我家就住在对面马路的五村啊。"疑窦尽除的两人立时热络起来，车到站后继续边走边聊直到十字路口才分手，我和这个在某工业大学就读的杨子江约定次日继续在甘谷街碰头。次日下午，杨子江果然如约而至，从此后两个浦东帮同进同退结成了死党。

杨子江玩游戏一向被我戏称为"熊瞎子掰玉米、见一个扔一个"，他对游戏涉猎极广，无论STG、ACT还是RPG皆来者不拒绝，然而绝大多数最终都半途而废，不过他却是SLG和育成类游戏的狂热拥趸，因此对光荣出品游戏素来顶礼膜拜。也不知道杨子江施了什么魔法，孤傲的刘明很快与他打得火热，并在杨的引诱下共同研究起了《光荣赛马2》，每天两人往还于对门之间，不是什么天皇赏就是樱花赏，或而又为评论松中千久和鹰匠两大名骑师的胜率高下辩驳不休，我对赛马类游戏没有任何兴趣，听得不胜其烦。数年后我偶然遇见一个光荣游戏的高手，在言及《光荣赛马》系列时我居然将"母母父"和"晚成型"等专业术语朗朗上口，某先生不禁赞扬本人见闻广博，我苦笑着直言相告："其实《光荣赛马》系列在下连一天都没有玩过，只因为在将近一年时间里耳朵边始终有人在不断谈论，就算是不会作诗也会吟上几句了。"在杨子江的发起下，甘谷街16号一度掀起了对战《三国志3》和《信长之野望－武将风云录》的热潮，虽然这两款游戏在系列历代作品中未必算是最高杰作，但肯定是最适合多人对战的。在我眼中，格斗游戏的对战主要还是停留在操作熟练度的层面，对于大脑智能的考验还非常有限，而对战型SLG则非常注重大脑思维的缜密性，考验每个人的大局观和细部得失计算能力，电脑AI的微妙变化又往往令局势出现戏剧性逆转，介乎知与未知之间的醍醐味令对战的趣味性进一步增强。曾经有一个朋友把对战型SLG赞誉为"心战"，本人对此非常赞同，但是现在的游戏开发商过于注重操作的爽快乐趣，对这种耗时慢热的思考型游戏并不重视。

杨子江、刘明和我历时近两周的一局《信长之野望－武将风云录》堪称"史上最高对局"，更由于意外的结局而至今仍在朋友群中广为流传。开局时杨子江选择了九州的大友宗麟，刘明选了关东的北条氏康，落手稍慢的我只得选了中部美浓地区的斋藤道三对抗之，第一个月里强敌环伺的北条氏康并没有急于出兵，整顿钱粮厉兵秣马，斋藤道三则连续攻取了近江和越前两国，而大友军队击破了肥前的龙造寺隆信后又进入肥后国，其意显然直指萨摩岛津家。第二个月里三家的动作明显加快，大友家同时消灭了岛津和伊东两家实现了九州统一，而北条家也顺利攻入了邻国骏河，斋藤家的扩张势头更加迅速，我一方面用缴获的茶器褒美近江和越前的降将并把主要钱粮都运回首都美浓，另一方面又偏师攻取了尾张织田家，得到了柴田胜家等名将，一时间拥有了三家中最大的版图，对北条家造成了重大威胁。刘明也并非易与之辈，他看到斋藤家兵力过于分散，遂于次月果断进军武田信玄控制的信浓国，信浓国紧邻美浓且地处进出关东的咽喉要道，正所谓卧榻之旁岂容他人酣睡，我立即纠集兵力进攻信浓，立足未稳的北条军只得撤退，而刚捕获的原武田家大将山县昌景、高坂昌信等也纷纷阵前倒戈。此后北条军发兵远江、三河彻底消灭今川义元残余势力，随后又分兵两路攻击尾张和信浓，来犯之敌虽然屡次被击退，我军也再无余力扩大势力范围。杨子江控制的大友宗麟趁我们殊死缠斗之时迅速扩张地盘，其主力部队在消灭毛利元就以后并没有走我原先预想的山阳道路线，径直由四国岛登陆了摄津，历时仅不到半年。我眼见已经呈现了腹背受敌局面，只得向刘明提出媾和，刘当然也知道唇亡齿寒的道理，便提出要我割让尾张、信浓两国让北条军可以到达第一线，我自忖兵力无法同时守住横贯越前、近江、尾张这一战略中线，不得不让出了两国。大友军迅速统一关西全境后兵力财力已经数倍我方，杨子江并没有贸然进攻我军主力防守的近江国，而是全力攻打刚易主的尾张，我和刘明两国联军合力击退了来敌，刘从杨的兵力部署预感到他可能会攻击越前，偏师迅速穿越越后、越中到达越前后方的加贺。杨果然对越前发动了攻击，由于连日阴雨的缘故导致守城的铁炮无法发挥战斗力，外城迅速被攻破，我军损失相当惨重，幸亏刘的援军及时赶到才侥幸守住城池。斯役我和杨都损失惨重，而刘活捉了大友家的名将立花道雪，实力因而陡增，他又向我提出让出越前的要求，元气大伤之下只得答应无理要求。相持一年左右，杨子江数度大规模入侵被联军击退后实力迅速下降，而刘明不但统一了关东还新收了真田昌幸等多员猛将，刘志得意满之下指着地图中被夹在两大势力中的我国势力笑道："真乃弹丸小国。"我闻言非常恼怒，心知这场博弈的胜者只会在刘和杨之间产生，决心主导一下历史的进程。刘此时已经迁都信浓，城中除了君主北条氏康外并没有多少兵力，其主力都集结在越前和尾张两线，短时期内无法回防，于是我悄悄开始调动兵力，把柴田胜家等主战力调回了美浓，踌躇满志的刘并没有察觉我的意图，反而加紧把兵力调往前方。

"背叛者！"

在刘明的一声惊呼中，我军主力突然兵发信浓，北条氏康撤退失败后被捕获斩首。刘明的脸一下子涨得通红，不顾一切地发兵进攻近江，一场血战后北条军被击退，待机而动地杨子江紧接着进攻，我军残部退入美浓。我思考了一下眼前的局势，当时刘绝大部分的钱粮都囤积在兵力空虚的旧都相模国，如果断然放弃美浓和信浓两国进入相模，凭借小田原城足可以做到进可攻、退可守，而兵力被拦腰斩断的北条军则

首先被消灭。我侧脸瞥了刘明一眼，见他此时满脸怒色的样子，料想如果北条首先被灭的话，我和他必然结下无法化解的深怨，于是我并没有将美浓的军队退入信浓，反而把信浓的主力返回了美浓。刘以为我走了一招昏着，立即挥师夺取了空城信浓。四面受敌的我军于次月全师主动进攻近江，近江当初在我的精心修缮下城防度达到了最高，斋藤道三最终倒在了大友军密集的炮火下。我国被灭后，大友军果然如我预想的那样将北条主力分割包围后逐一歼灭，刘明见大势已去只得认输。刘明气呼呼地质问我："你为什么要这么做？"我平静地回答道："弱者也想要发挥自己的作用。"我反问道："如果我不出兵的话，你是否会进攻我国呢？"刘一时默然无语。我又问："如果我进军相模的话，局面又会如何？"刘也聪明人，他当即就领会了我的意思。此后我们又进行了多次对战，由于彼此已经产生了戒心，三方大会战的精彩局面再也没有出现过。我们不但热衷于对战，每天封盘各自回家途中还热烈讨论局势变化，有一次陪同在旁的小严忍无可忍地说："请诸位看看手表！"原来我们不知不觉间已经站在街上谈了四个多小时。长时期的交流使得我和刘明的隔膜逐渐消除，由对抗转变成了合作。

有一次，我在打《最后的圣经 3》时中盘卡关，想破头也无法解开牢狱密码救出同伴，徒劳无功一个下午后懊丧的准备回家，刘明笑着说："我们来打个赌吧，如果明天我解开谜题的话，你犒劳10盒碰碰发如何？"（碰碰发是当时流行的一种包巧克力衣的冰淇淋块）我爽快地答应了他。回家的一路上，我依然在冥思苦想着那个谜题，坐在 86 路上时已经有些昏昏欲睡。到站时一个父亲领着孩子上车来，孩子手里还拿着一本奥特曼的童话书，只听那父亲说："抓牢了书，不要掉在地上弄脏了。"犹如武侠小说中经常描写的一幕，我的脑海里忽然灵光闪过，游戏中的画面清晰地浮现在眼前，一个狱卒的台词让我豁然开朗："典狱长从来不喜欢看书，但他在自己的房间里却堆了许多书."依稀记得典狱长室内确实有四个书架，牢门的密码也是四位数……第二天我刚来到甘谷街 16 号，胖老板娘就一把拉住我说："你可把他们折腾苦了，刘明和小严为了帮你猜密码，一个从0000 开始，另一个从9999 开始，整整忙了一夜才猜出来。"走进胖老板娘家，果然见二人虽然神情委顿却胸有成竹地恭候着我大驾光临，小严抢先坏笑着说："快去买10盒碰碰发来！"我不动声色地答道："且慢，让我先试验一下。"读取游戏后，我先控制主角走到典狱长室看了看，然后回到牢门前输入了"3751"这四个数字，牢门果然被打开了。刘明和小严相对望了一眼，郁闷、沮丧、失望、恼怒，半晌说不出话来，刘明忍不住问："你是怎么知道答案的？"我回答说："根据典狱长室里四个书架分别摆放书的数量猜出的。"我又把如何领悟的情由如实相告，两人虽然觉得匪夷所思却也做声不得。我还是到冷饮店买了 10 盒碰碰发犒赏二人，二人推辞一番后把碰碰发分发给一干熟人共享，自此后刘明和我终于成为莫逆之交。

初夏的傍晚，众人正聚集在胖老板娘家闲聊，门外忽然传来了吵闹声，随即一个陌生的中年妇女凶神恶煞般闯进门来，手里还紧握着一根铜头皮带。刘明见到那妇人后立即站起身来，怯怯地低声叫道："妈！"啪的一声清脆响声，皮带抽在刘明的脸上留下殷红的印痕，我分明见到刘妈妈握在皮带的手在微微颤抖，她厉声叱责道："家里花费了那么多心血培养你，原指望你能刻苦成才，想不到为了玩游戏竟然连高考都不参加……"话说到后来已经有些哽咽的模样。握着皮带的手再次高高举起，中途却改变方向抽在了刘明的肩头，刘低着头飞快地奔出了甘谷街16号。刘妈妈指着胖老板娘骂道："如果你们再敢收留刘明的话，我一定报告公安局！"胖老板娘神情漠然地答道："你还是自己管教好孩子吧，我们从来都没有请他登门的。"说来也巧，几天后文化局果然突袭了甘谷街16 号，各家都被罚没了几台主机，如此一来刘氏兄弟就彻底被列入不受欢迎者的黑名单。

我和刘明为时一年多的游戏战争就这样戏剧性地落幕了，这也是我对TV 游戏最狂热的一年。

四 结局

1994 年下半年开始，经济高速腾飞造成了上海地区出现了严重缺电现象，拉电限电情况频频发生，对于喜欢RPG 或SLG 的玩家来说突然停电形同天敌，往往数小时的心血成果白白付诸东流。我因为屡次遭受停电之苦而成了惊弓之鸟，有事没事便记录存盘，以至于被人们称为"重度记录病患者"，至今为止每当参加多人对战游戏时朋友们规定没有轮到我行动时禁止触摸手柄，以免下意识记录浪费宝贵时间。



社会舆论对电子游戏的口诛笔伐在 1995 年初达到了绝顶期，电子游戏由先前开发智力、激活大脑皮层运动的健康娱乐一转成为严重毒害青少年心理健康的大毒草，政府因此加大打击无证经营者的力度。甘谷街16号从此陷入了风雨飘摇的危境，连续多次遭遇文化局等政府部门的查抄，各家都遭受了惨重的损失。据说16号之所以屡次遭遇大规模清查的另一个原因是四家的生意过于兴旺，因此遭到了一些邻居住户的妒忌。在最为风声鹤唳的那段日子里，四家基本谢绝了生客，只在下午到晚上 10 点以前针对部分老顾客开放。连一向乐观从容的胖老板娘脸上也少了笑容，四家不时神色紧张地凑在一起聚议，而诸宏则经常酒酣耳热后胡乱咒骂政府无道云云。后来据说还是在胖老板娘的不懈努力下打通关节，甘谷街 16号总算暂时渡过了难关。一天，四家忽然同时宣布包机的费用每小时增加一元，而且不再向部分老客户提供膳食，他们的理由是前几次的查抄造成了严重的经济损失，而且电费的大幅度上调也提高了成本，一切均不得已而为之。过去我们一些"特权阶层"还经常对老板主动提供的膳食不屑一顾，优待突然解除以后却产生了巨大的心理落差，不少多年相伴的老友因为不满涨价而另觅去处，更多人离去还是因为连续遭遇冲击的甘谷街 16 号已经不复当日的宁静祥和。

正所谓屋漏偏逢连阴雨。那日下午我刚通过三重"岗哨"进入甘谷街16号，看见平日一直邋遢如嬉皮士的庄宾之正西装笔挺的站在天井里和胖老板娘聊着什么，我笑着上前问道："你小子难得这么人模狗样的，难道准备相亲去？"宾之哭丧着脸答道："什么相亲啊，参加征兵体检呢。"我伸出小手指点着他的胸口说："你不是号称轻度色弱么？体检肯定不会通过的。"他沉重地叹了口气："谁知道呢，反正今天我老爸陪我去的，他好象蛮来劲的样子。"这一天我们的心情似乎都不太好，几个熟人凑在一起聊起天来，已经记不清楚当时怎么会谈到庄宾之家藏书的事情，宾之自豪地夸耀家里藏书近万册，我们对此只是将信将疑，他情急之下强拉着我到家里去参观考察。

庄宾之家坐落在柳林路和淮海路叉路口的一处独门独户的两层高级石库门房子，他家的书房在二楼朝南方向一间看上去只有10 多个平方米的屋子，门左侧雪白的粉壁上手绘着孔雀

牡丹图，笔墨淋漓颇有大家风范，我虽然只学过几天工笔素描，也装出懂行样子摇头晃脑地连声赞叹，宾之得意地介绍说那是他祖父的亲笔手迹。室内靠窗地方摆着一个红木的博古架，架上摆放着一些古玩摆件，而画壁正对面则是一排书橱，我站在书橱前仔细浏览，除了马恩列斯著作外也不过就是辞海和金庸全集等大路货，我不禁讥笑道："这难道就是所谓藏书万卷？我看还及不上鄙家的收藏啊。"宾之笑而不答，他用力将书橱从中左右一分，书橱背后居然还有一间约六七平方米夹层，夹层里三排书架上摞满了书籍，还有许多用牛皮纸精心捆扎着堆在地上，我惊叹着回望宾之："难不成你家居然还是地下情报工作者！"他得意洋洋地伸手做PLEASE状。进入了"秘密书库"，庄家的藏书之丰确实是我平生所仅见，光绪十三年石印版全套《芥子园画谱》和《张竹坡点评天下第一奇书》被摆放在醒目位置，还有更多我过去闻所未闻的古今中外书籍，藏书中居然还有香港版金庸和梁羽生的武侠小说，但显然并不受主人重视，胡乱叠放在书架的角落里。我信手拿起一本《射雕英雄传》翻看，居然还是久闻其名未见真容的未改订旧版，本书中杨过的生母系豪爽泼辣的秦南琴而并非穆念慈。我正看得入神之时，外面传来了开门的声音，一个相貌儒雅的中年人走进了书房，那人看到"秘密书库"敞开的样子后脸色掠过一丝不快，庄宾之忙介绍说："爸！这位是我的好朋友小X。"庄伯父热情地说："难得今天朋友登门，今天就留下一起吃晚饭吧，反正今天庄伯母正好回娘家，你们陪我聊聊天！"我再三推辞后被他们父子强留下来，吃饭时庄伯父问起了我的家庭情况，当听到我父亲的姓名和工作单位时，他不禁耸然动容："原来是老X啊，我们是老熟人了，过去区里开党员学习会议时经常分在一个小组里的。"我恭维道："伯父家里藏书真是丰富，让人太羡慕啦！"庄伯父忽然放下筷子，瞥了庄宾之一眼后长叹道："家中藏书虽丰，可惜却有个不爱看书的儿子！"宾之白了他父亲一眼，顾自闷头扒饭。告辞出门时伯父亲自把我送出门外，他诚恳地叮嘱我说："你比宾之年长了几岁，帮我多规劝他多走正路，不要整天游手好闲的。"

过了几天，晚上10点半回家时却见父亲正脸色铁青地坐在沙发上等候我归来，他怒容满面地训斥道："你在外面混得好开心啊！一直对家里吹牛说工作忙加班加点，原来你每天都在游戏房加班……"我吃惊地问道："你怎么会知道的？"父亲冷哼一声说："若要人不知，除非己莫为！"我犹自抗辩："我已经工作了，在外面又没有吃喝嫖赌，你管那么多干嘛？"父子二人剑拔弩张地大吵了一场，父亲恨恨指着我说："我一定想办法把那个害人的黑窝端掉，你也应该知道我跟南市区那个张局长是什么关系。"我冷笑着答道："随便你啦，这又关我什么事，天



下也不是只有一家包机房。"此后父子间冷战了一段时间，表面上看父亲并没有采取什么进一步的过激行动，我依然每天赶到甘谷街16号。庄宾之的征兵体检居然完全合格，临走的前一天庄家还在天天渔港设下告别宴，我和小严等几个好友都应邀出席。次日上火车时我们10多人早早就赶到了北站送行，庄宾之上车前再三叮嘱："有好游戏出来一定要写信告诉我！"自从那个混世魔王入伍以后，16号就更加显得大不如前了。

星期日的下午，久未露面的杨子江率领众喽罗再度登场，余家又出现了久违的热闹景象，老板夫妇兴致颇高地里外忙活着，忽然来了一个居委干部通知他们到居委会去，二老把生意委托给胖老板娘暂时代管。过了一个多小时，老板夫妇才回来，神情变得非常古怪，他们躲在灶间不知道在低声谈论着什么。大约六七点钟光景，老板娘一反常态地对杨子江说："时间已经不早了，明天还要上学去呢，你和小X两个人同路回去吧。"杨似乎也琢磨出有什么不对劲，于是他拉着我结账离去。出门后，杨问我："最近这里发生过什么大事情么？"我纳闷地答道："没有啊，文化局也很久没来检查了。"从那天以后，余家老板夫妇似乎性情突然大变，原先我一直享受人到必有机的特殊优惠忽然被取消，我需要按先后次序排队轮候，老板娘甚至还经常有意把比我晚到的顾客排在前面。另外，过去四年来门口靠沙发一直属于我的专座，老余曾经戏称那是我至高无上的"皇帝御座"，而如今这个专座被另一个新来的顾客所占据。更令人发指的是，一向精于计算的老板娘还屡次在算账时多算时间，有一次居然多算四个小时，幸亏杨子江的提醒才发觉。有一天我从中午12点等到晚上6点依然没有被安排上机，终于忍耐不住和老板娘大吵了起来，吵到最后老板娘铁青着脸说："小X，相处四五年来我们一直把你当亲生儿子看待，但是现在你翅膀硬了，我们小庙再也容不下大菩萨，大家的缘份就算到此为止了！"听到这么明显的逐客令，我楞在当场一时说不出话来，求助地望着老板，老板原本在旁一声不吭地闷头抽着烟，他叹了口气后径直走向里屋去了。杨子江生怕出现更加尴尬的场面，拉着我离开了甘谷街16号。以后的几天，我除了上班就是在家里闷头大睡，浑身就像犯了鸦片瘾般不得劲，下班后几次跳上东昌路方向的86路，上车后才发觉坐反了方向，自从被逐出甘谷街16号以后，忽然第一次有了茫茫天地无我容身之地的强烈失落感觉。我很快自行购买了SFC磁碟机，四处游荡包机的生涯就此终结。

一天吃晚饭时，上海电视台晚间新闻忽然播放了一则名为"打击地下无证包机房"的专题报道，屏幕中出现了熟悉的碎石路和黑漆门。"那不是甘谷街16号么？"随即摄像机镜头快速移动，大队人马冲入16号，弥勒佛般的胖老板娘的脸色是那么的呆滞木然，诸宏声嘶力竭状地辩论着什么……随即镜头又转入了那间我曾经呆了四五年的简陋小屋，还是当初的木板床、大立柜和破沙发，却见老板正钻到床底下试图竭力隐藏着什么，几个工作人员粗暴地将他拉了出来。新闻的旁白铿锵有力地叙述："不法经营者企图隐藏经营工具，被我工作人员当场抓获……"镜头再次移到天井里，老板娘神情木然地呆坐在灶间里，老板则低头聆听着某工作人员训话，一阵风吹过，吹乱了他满头稀疏的白发，此时此景，我对余家夫妇积郁多时的恨意消失的荡然无存。新闻最后还播放了一个特写镜头，大批的"缴获物资"被装上黄鱼车拉走，一盘掉落在地上的MD卡带被无数双脚踩碎，那似乎正是一盘《光荣三国志2》。那天晚上，父亲给我看了一封信，那是庄宾之的父亲写给他的，信中大致写到庄家数代书香门庭，但是独生子庄宾之却一直游手好闲混迹于游戏房，他对此痛心焦虑万分，不得已下打通关节送儿子去外地服兵役，其后又向我父介绍了甘谷街16号的具体情况。书信中还附带了一张

庄伯父精心绘制的甘谷街16号地形图，无论前门后门还是四家的位置朝向均一一清晰注明，看来庄伯父已经到那里秘密侦察了不止一次了。顿时明白了父亲何以知道我一直在外厮混的原因，怒道："人家也是靠这个谋生的，你何必做得那么绝呢！"父亲冷笑道："这次查抄是全市统一的大行动，并不是我去举报，这种地方还是关了好，以免贻害青少年。"



转眼10年，在这个10年里我们原甘谷街16号的那群朋友分分合合经历了许多变故，庄宾之退役后从事个体经营成为了连锁汽车装潢店的大老板，刘明家开设了网吧且生意非常兴隆，过去曾经是天敌的汪黎明和小严居然成为了私营企业的宾主关系，而我却因为生意上的纠纷和二娃断绝了往来……据说甘谷街16号已经在市政动迁中被拆除，但我一直没想过故地重游。

"小X！你还认识我吗？"

去年的某一天，外出公干途经文庙时忽然听见有人叫我的名字，驻足观看却认出是当年甘谷街16号前门陈家的老板娘，10年间她的相貌没有什么大变，只是头发已经大半花白，她此时在文庙对门开了一家文具店，同时兼营出租图书。我们相互聊了些别后的经历，陈家老板娘告诉我甘谷街16号已经在一年前被拆除，他家很早就在文庙附近购买了新房，而其余三家都搬到莘庄地区。

陈家老板娘忽然问我："你一定还很恨余家吧？"我低头默然不答。

于是陈家老板娘一五一十告诉了我事情真相，原来那日我父亲到居委会约余家老夫妇面谈，希望他们想办法把我赶走，否则将向有关部门举报，二老无奈之下才把我逼走。

告别陈家老板娘后，我忽然产生了一个强烈的念头，想返回甘谷街16号的故址看看，虽然明知道那里早已经物是人非。

原先的福佑路和甘谷街一带已经变成了一块街心绿地，依稀原来16号坐落的位置已经被大片竹林所代替，岁月的沧海桑田竟然如此无情，已然找不到丝毫过去的痕迹了。

正准备离去，惊喜发现原先对面马路那家个体饮食店居然还开着，门面依旧破旧肮脏，依然悬挂着"正宗兰州牛肉拉面"的招牌，我点了一碗加双份料的牛肉汤，食之却觉得寡淡无味，毫无昔日的浓香辛辣……

尾声

曾经有一家包机房的老板为了防止顾客损坏游戏主机，特别设计了防护装置，只有手柄露出加以重锁的两层铁匣外，他还时刻在旁监视行动，结果主机损坏率依然远远高于其他包机房，生意也一日比一日冷清，过于精明的老板似乎并没有意识到这样一点，他已经亲手把自己的包机房锁进了冰冷的铁匣中。

我丝毫没有打算回避过度痴迷游戏误人误己这个现实，如果不是这个原因的话，此篇回忆文章中许多涉及人物的人生道路会完全不同，或许如今的生活质量也远比现状为好。另外一个不争的事实，那些人都是真正的游戏玩家，虽然他们失去了很多原本拥有的东西，但毕竟曾经为之快乐过，上帝对世界上每一个人都很公平，当得到的时候也就意味着失去，反之亦然……

本文无意说教或歌颂什么，包机房不过是物质贫乏时期的偶然产物，许多陌路人因此走在了一起，那段美好时光让我留恋的绝不仅仅是游戏，而是人与人之间的真心交流，在物质生活日益发达的今日，欲望在每个人的身周都已经筑起了无形的铁幕，那种迹近无欲的痴愚时代更值得弥足珍贵。

日前，事业有成的庄宾之终于结束单身汉的生涯，接到大红请柬的那天，老父颇有些百感交集，感叹道："想不到昔日的迷途浪子终成大材！"他拿出当年庄伯父的书信让我看，时隔10年旧物重睹，却是别样滋味在心头，那字里行间的舐犊深情让我感慨玩味良久。

得乎？失乎？幸未晚也……

完



序言：

本文是以笔者在医院工作生活中亲身经历的事件为线索改编的，出于保护当事人隐私的目的，文中单位和个人均使用化名。笔者希望通过描写住院部中与游戏相关的病人的形形色色籍此和广大玩家共勉并能够引起一些游戏以外更深的共鸣。文章中的病例都是笔者这一年来在医院真实的经历，可能有艺术的渲染，但是绝对都是真实存在的。最后我想说，珍爱生命，珍爱游戏……

冬日的清晨，总是吹着刺骨的风，如往常一样去上班，如往常一样在路上和熟识的人打招呼。虽然谁也不愿意刚过完春节就开始这样忙碌，但确实，这只是平常生活中再平常不过的一天。擦去手表面上的雾气，看时已是七点半了，一股冬日特有的气息夹杂着不多的灰尘向鼻子袭来。老实说，哪怕以前在学校还是现在在医院，我始终没有养成冬天早上出门戴口罩的习惯。医院毕竟不是公司，一大早的不用和其他人争电梯，这里的大多数人，无论医生还是病人，似乎都更喜欢步行上下楼，以为是一种锻炼，我倒不介意坐着电梯一直上到五楼的。从电梯出来，又是一股冷风夹杂着怪味扑面而来，很显然昨天晚上消毒的味道还没有完全散去。朝着合拢的手掌呵了一口热气，然后走出电梯，快步走向科室的方向，这几乎就是进入冬季以来每天一成不变的公式。对于这种生活方式，作为医生向来只能认命，其实任何看似高尚的职业，当你真正开始做就会发现，它也就那么回事。

我整了整衣领准备过去，对我来说科室里并不冷清，值完夜班的同事在这冬日的清晨总是起来的很早，毕竟与其躲在值班室单薄的被单里睡觉远没有在办公室里开着取暖器吃着早餐更觉得暖和。我搓了搓手，顿顿脚。走进去的时候，里面的同事并没有察觉我的到来，依然在一边吃着东西一边交谈着。从现在开始到八点钟正式交班，算是每天第一个比较轻松的时期刻，先来的同事往往泡上一杯茶，摊开一张报纸看起来。外面走廊上，早起的病人和家属也开始忙碌起来，打水的，打饭的，每天也只有这段时间，才会让人忘记这里其实是医院的外科住院部。

通常主任总是等到八点钟时才会正点到的，倒是从未迟到过，不知道是为了让我这个新人

（相对而言）不至于和同事们生分还是比较喜欢开玩笑的缘故，主任总是喜欢拍拍我的肩膀，然后叫我一声："主任，这么早就来了。"当然，这种玩笑其他人是不会放在心上的，但我还是会找到亲人的感觉。

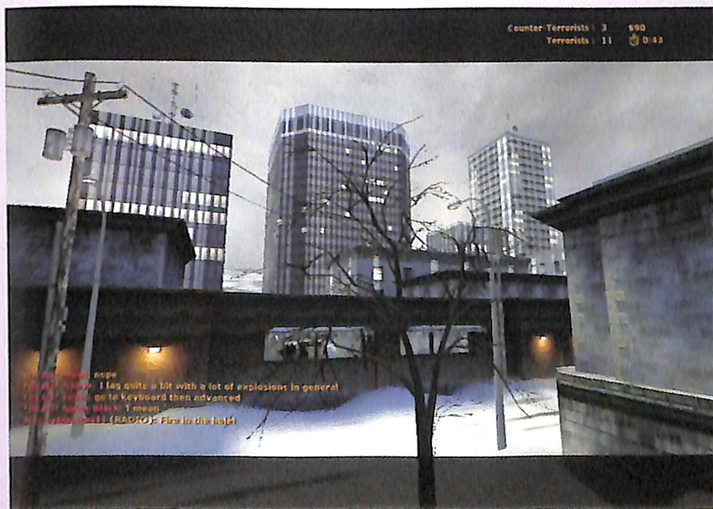
然则我便已经习惯从这句话开始一天的工作了。看看时间已经到了，先前还在病房忙碌的护士妹妹都一股脑地钻进办公室，简短的交班，其实对于我们年轻一代的医生并不太在意这种流于形式的东西，更多的交流还是喜欢在查房的过程中私下的谈论，这样也不会显得太闷。当然倘若病人中有美女的话，年轻人也不免兴奋的，然而我们是绝对不会把这种情形和医德败坏联系起来，我向来是这样认为的，真正的"坏人"是不会表现出自己的"坏"的，所以我是好人……说实话，我也曾经给空姐做过心电图的，其实那样的事情看过之后，做过之后，也就觉得没有什么大不了的，反而开始有些鄙视那些大惊小怪的人。外人并不理解医生的生活，至少在我们这里医生并不算是什么高尚的职业，那只不过是一份谋生的手段而已，所以不用要求医生就非要比其他人高尚到哪儿去，当然，医生也不会比常人低俗到哪儿的。说实话，我的压力很大，原来上学的时候，非常喜欢游戏，本以为像大多数人一样，开始工作了，游戏也就给丢下了，没想到我现在对游戏的痴迷居然较从前更甚了，或许是为了逃避现实吧。确实，工作的压力，家人的压力，最关键的是，倒大不小的人了，居然还没有GF。

每天的第一站便是ICU病房，也就是通常所说的重症监护，还是那个老头，已经躺了一个月了吧……一个月前，他骑车撞上一辆面包车，然后就一直在这里躺着了，人倒是没死，不过脑干伤了。来得那天晚上，还在CT室心跳就停了，是120值班的给硬按回来的，然后直接就送手术室了。身上骨头断了不少，但是已经没有接的必要了。气管切开插管，呼吸机维持，也就是靠机器把命给保着，我只待了一分钟不到就受不了，病人积在气管的痰不停地向病房里挥发着令人恶心的味道。主任用棉签没有棉花的一头沿着老头脚底板划了一圈，左边的四个脚趾抽了一下，右边没反应。

"看来左脑还是不行啊……"主任沉默了一下，"这个病人已经欠了三万多了，你们平时都得帮着催费，要不然这月主管医生就得喝西北风去了。"一句话把所有人拉回了现实中，或许是说到了重点，旁边的李医生愣了一下，接着吞下一口口水。

出来的时候被外面的吵闹声打断，那是老头的儿子和车方在争执什么，不说也能猜到，又是为了赔偿医疗费的事。我们何尝没有说明现在老头基本就是等死，再好的结果也就是植物人，不过是人都看得出来，那儿子想好好敲人家一笔，算是老头最后为下一代做点贡献吧。倒是面包车司机的老婆突然跑出来，当着病人一大群家属照着他老公就是一记响亮的耳光。

"老子早就说了，喊你龟儿子早点睡，你个烂厮娃子硬是把那妈的'传奇'迷进心了。每天晚上朝两三点的整，白天开车不出事才撞你妈鬼了。反正老子不管了，我是没得钱，要不然就离婚，你跟'传奇'去过。"我先是一惊，想着网上骂网游的多了，不过今天终于见着现身说法的，算是精彩。然而总归有点心虚，想这医院线人也不少（这个是真事，现在医患关系紧张，就有线人在医院专门给报社提供各种医疗纠纷的新闻线索），要不把这事曝了光，连带伤着我们TVGAMER的花花草草就不好了嘛。再看过来，走廊上还有几个约莫小学生模样的正太，那是监护室老头儿的孙儿们，这会儿借着大人们吵架的档在走廊上玩起真人CS来，这时为首的一个正太居然就拿着塑料枪大声吆喝起来，"你们都给我过来，听我传达会议精神。"我这个寒啊……不过好在很快便被护士长叫住了，但仍然不甘心，其中一个便不知从哪摸出一个伪GBA的俄罗斯方块机和众人打将起来，我承认我不能理解一群小正太能够局限于一台过时的方块机居然还能笑出声来，看来我的确老了。不过从他们的笑声中似乎感觉不到他们已经了解他们的爷爷现在的处境了。



二十四床，武警黄金部队战士。上周从一个新发现的金矿护送一车矿石回来化验，结果在路上遭到矿霸和他的手下的围攻，所谓双拳难敌四手，最终还是被打趴下了。全身多出外伤，颅内出血，硬膜下血肿。这年头为了钱，真是什么人都敢惹啊！刚做完手术那会儿，感觉就快完蛋了，结果呢，我只能说军人身体好，才几天就清醒了，现在坐在病床上和战友"斗地主"。隔壁病房，刚一进去就被一股烟熏过的浓烈酒味给冲了出来，差点忘了这个双人间也是他战友给包下了的。现在他剩下的几个战友正在一片烟雾缭绕中酣战着PS的实况足球，如果我没看错的话，估计昨天晚上到现在没停过，我开始为他们手上的组装手柄担心起来。不要问我为什么在烟雾中还能知道是组装手柄，就他们按手柄那声音，是个地球人都听得出来……记得谁说过"一群男人是不会有生活规律的。"现在我深以为然。"改明儿军哥哥伤好了，让他教我们找金矿吧。"金医生打趣到。确实，若是被抢金矿的老板带人打死是一种不幸，那每次从野外勘查带回一车价值上百万的金矿而自己不能拿点，那实在便是另一种不幸，这种事情司空见惯。

"二十七床怎么样了？还是叫晚上头痛？还是找不到原因？没可能啊……"主任突然又开了眼前的话题。

"这个，我觉得有必要如实向你汇报一些事情。"昨天值班的赵医生顿了顿继续说道。"其实昨天我查房的时候看到他睡在他女朋友床上，当时气氛比较尴尬，我就退出来了。"他顿了顿道："反正他们说一个人睡太冷了，我想也是，就没再多问。"

"什么？你确定你没有看错么，亲爱的赵老师？"我有些激动了。"如果说他头上还没拆的二十多针线不影响行动的话我可以理解为他怨念深厚，不过你得先给我解释解释就他两条腿上打的那种厚度的石膏托，他是怎么移动到他女友的床上的？"我把头转向主任，想寻求他对我的怀疑的支持。主任停了下来，等了几秒钟，然后一字一顿的说"年轻人，火气旺……"此时我能选择的就只能是流下一滴斗大的汗。至于赵医生要我解释什么是怨念也就只当耳旁风过去了。

想着这些，不觉已经查过了大半的病房。三十床。

"这个小女孩怪可怜的，今天谁值班？注意多照顾照顾她。"主任冷不丁冒出一句，我到有点不知所措了。"嗯……"我喃喃的答道，心想难道又是医院哪位老师的家属？反正这样的事情多了，记得前几天副院长家里装修，他家衙内愣是跑包间病房里看电视看到十二点来着，那这样的事情也就不算什么，再说她还是病人的说。

向事情间不觉已经来到三十床病房门口，这是医院里再普通不过的一间双人病房，病房中散发着通常这类病房都会有的淡淡的霉味。一个长得很文静的女孩躺在床上，透过窗口射来的冬日独有的稀疏晨光，眼前的女孩更像是天使，虽然看上去有些疲惫。旁边一张病床上坐着一个面容憔悴的中年女人，正在就着稀饭吃

早餐——一个馒头，看了看床头，没有卡片，那这个中年女人应该是家属了，或许就是女孩的母亲吧，我自顾自的猜想着，那旁同事们交谈的声音全然没有听到，之后便匆匆的退了出来。一切又恢复如常继续查完剩下的病房，接着就是回办公室开始写病历了。直到这一刻，我始终认为这只不过是再平常不过的一天，事实上这种信念一直持续到了晚上七点之前。

刚刚吃完晚饭，准备静下心来看看书，中午买的《游戏机实用技术》，一直没时间看，以为现在终于可以稍微放松一下。结果还没把目录看完，病房的呼叫器就响了。

“什么事？”

“请问你是医生还是护士？”一个小女孩甜美的声音从话筒的那头传来。

“这个，你听不出来？”

“对不起，我入院的时候没听说医院只有女护士啊。”

“那还真是叫你失望了啊。”我承认我有点不耐烦，不过我保证我说这句话的时候态度非常好。

“到底什么事情？”

“在呼叫器里说是不是声音很大啊？你能不能稍微过来一下啊？”

我看看显示器上的30，心想就是那个女孩吧，主任关照过的，还是过去吧。昏暗的灯光透过门上的毛玻璃显出非常柔和的感觉，不知道为什么，我觉得有一种没名的舒适感。深吸一口气后，我敲了敲门，然后在对方答应之前就钻了进去。

“谢谢，能不能麻烦帮我调一下频道，好像刚才光纤有点问题，拜托。”她伸出舌头向我做了个鬼脸。

“就只有这个事情么？”我无助地看着她，然后叹气到。“还有什么事情的话你最好想一下，这样我不用反复跑，你也不用反复叫。”

“那你先帮我调频道吧，让我想想。”她好像很认真。“对了，拜托声音开小点，千万不要吵醒我妈，她刚睡着。”

此时我才注意到那边床上还躺着一个人，背对着我们，不过我知道就是白天看到的那个中年女人，似乎已经睡熟了。“明白了。”我冲她点点头，然后又叹了一口气。

我简单的看了看电视的情况便明白问题所在，这点小问题自然难不倒我。

“只不过是光纤线接口松了，看你挺聪明的嘛，没有搞定？”我看那一下她，发现她的脸上掠过一丝不易察觉的尴尬，我觉得可能我是说错话了。可能她的病情不允许下床吧，当时这么想，但也没有觉得有多大的不可。于是继续侧过脸去调试，顺便和她说说话。

“对了，你明知道你妈妈睡了，为什么还要看呢？”我承认我很久没有叫过“妈妈”这么腻人的发音了，自从高中以后都是一个字解决的。

“我……”她好像有些犹豫，等了片刻才才有又用很低的声音说道：“其实我很喜欢看……动——画——片——的。”

老实说，后面那几个字说得太小声，我基本是靠猜的。

“其实我也看动画啊，没什么问题吧，你没有必要这么不好意思啊！”我居然想安慰一下她，不过我说的是真话，毕竟现在的动画和游戏在大多数人看来一个是低级幼稚，一个是洪水猛兽。倒是她之后的反应却是我始料未及的。她居然两眼放光地看着我，然后冒出一句：“医生哥哥……”



我确实觉得这个称呼吧，有点那什么了点。

“你也看蓝猫？”不过她之后这句提问实在逆天的可以，之前的哥哥早就被我抛九霄云外去了，剩下的除了石化还是石化。当我好不容易缓过气来，还是不放弃最后一丝希望的问道：“你说得那个蓝猫到底是湖南的那只还是日本的那只（我想说的是多拉A梦）？”

“不是说蓝猫是迄今为止世界上最长的动画么？怎么日本的也有三千集么？？”此问一出，我便彻底的绝望了啊。只不过还在刚才，我还在盘算，现在喜欢动画游戏的MM恐龙居多，能认识这么一个就算不能发展，出院认个干亲也是好的嘛。为什么这个世界上就没有再完美一点的事情呢？或者说上帝为什么总是喜欢在最不可思议的时候出其不意的泼来一盆冷水呢？我想，我是彻底的败了……

“医生哥哥，可以哟，可以哟……”我在恍惚中又被她甜美的声音叫得回过神来。

“你刚才说可以哟……是什么意思？”我困惑的望着她。

“我是说你手上的光纤线可以哟，已经有画面了，就等你帮我调台了。”她吐吐舌头冲我做了个恳求的手势。

“我还以为……”

“以为什么？”

“没什么……算了。”

“嗯，是央视少儿频道。你应该知道吧，你们这里的台有点乱，有空应该调一下啊。”她显然已经不把我当外人了。

“我……唉！”

眼下虽然她已经将床头灯打开，不过我还是觉得这个世界已经越来越黯淡无光了。这是怎样的世界，她是怎样的少女啊，她的心灵果然已经扭曲到那种程度了么？说实话看蓝猫的小毛孩我见多了，不过像她这种条件还看得理直气壮的我真是头回遇见，此时我便连反驳的力气也没有了啊。

“你现在没事吧？能陪我看完这集么？”

“我……暂时没事吧，不过你一好好的大姑娘，干点其他什么有意义的事情不好么？”

“谢谢你陪我，你继续说，我在听。”

“你觉得我还能说什么呢？”

“其实我觉得吧……”

“觉得什么？”

“像《犬夜叉》那样的动画片不是不好看，不过太伤感了，我现在毕竟在住院。”

“哦，原来你还知道《犬夜叉》啊，我怎么感觉你说话的口吻不像中学生啊。”

“其实《柯南》也不错，不过我看那个紧张，张医生不是告诉我情绪要稳定么？”

“如果是这样的话……”

“老实说，蓝猫我是当喜剧看的，我现在就想看点单纯的东西，而且要一看就很开心，虽然笑得有点冷。”

“呵呵……我明白了。”

“你们医生怎么说话都喜欢装深沉的么？”

“我们……装深沉？我看你才是吧，连看个《犬夜叉》都觉得伤感？”我又下意识地望了她一眼。刚好和她的目光对上，那一瞬间我选择了回避，我承认这是老毛病了，当年还在幼儿园的时候就落下的病根儿，但凡看到可爱的女生总是脸红。后来到医院工作，身边都是护士妹妹，这样锻炼下才终于能够克制，不过刚才我也不知道是怎么回事。

“你……你其实也长得蛮阳光的么，好了，以后就少看点蓝猫之类的比较阴暗的动画片，我还有病历没写完，先回去了，有什么事情你就叫护士吧。”乘着她还没反应过来，我赶快逃了出来。

然后我匆忙回到值班室，关上门，打开烤火器开始写起病例，希望借此缓和一下刚才的心情。房间里很快的暖和起来。说来这破医院竟然连台能上网的电脑都没有，也算我郁闷的一个原因吧，于是我决定换一份病例，这一刻第一个闪过我脑子的就是那个小女孩，不要说我邪恶，

以前看到内科的年轻医生更过分，看到美女就翻病例查电话。也不知道哪个白痴把三十床的号给撕掉了，害得我找了半天才找到，习惯性漫不经心的打开病例，很快，我意识到了什么。那病例的主诉上分明写着“双胫腓骨CA截肢术后”，光看这个我就全都明白了，主任之前关照的话意味着什么。骨CA，专业的说法是肿瘤，也就是俗称的骨癌，这小姑娘去医院是因为有症状，而但凡骨CA已经有了症状的程度通常证明已经不是早期了。当时她所在的医院给她做了截肢，我不知道是医院出于一定考虑的安慰治疗，还是她的家人始终不肯放弃。总之，那样的手术意义对于当时的她肯定已经没有了，说不定手术的过程会加速癌细胞的扩散。而从现在她再次住院，以及主诉中格式化的“CA术后”，我几乎可以肯定她的生命就要走到尽头了，因为作为一个医生，我知道目前为止没有任何的治疗方法能够根治骨CA，更不要说扩散到其他重要器官之后的情况了……我是不是应该考虑考虑以后如何面对这个女孩的问题呢。

恰好我的思考被护士接病人的召唤给打断，最近这种事情挺多的，我们医院这边在城市南面，用我们这里的话说，是富人和外国人聚居的地方。当然，房地产也就非常热，最近正是到处都在盖“××花园”，工地上受伤的民工不少。

照例收入，去给病人查体的时候，刚好看到送他来的民工站在门口商量什么，于是我便提醒道：“你们谁是头？先去交钱办住院手续，他现在马上需要用药（这个不需要看到病人，但凡收到住院部的伤势都不一般）。钱不够没关系，带了多少先交上，没手续我们取不到药。”没想到听了我这句，刚才还在窃窃私语的众人居然激动起来，说是这人不是他们工地的，是来偷东西的，一时倒把我搞得不知所措，只好先去给病人查体。还好警察随后便到，我一从病房出来，就在办公室里与警察交流起来。

“这人伤势严重么？”警察倒是很着急。“我们还得立案，所以伤情鉴定之类还要赶快出来才好。”

“目前的情况，小伙子应该没伤到骨头，不过被打得够狠的。内脏呢，按着他倒是叫痛，不过有点假，估计是装的，不过还是得照了片再说。也叫头痛来着，但是瞳孔也没异常，看来脑袋没有大问题，不过也需要观察。话说过来他到底是怎么回事，听刚才那些工人说他是偷东西的？”我也很好奇这个故事。

“刚才问一般情况，小伙子才17岁，不应该啊。”

我叹了口气，望向民警同志。

“简单地说吧，这小子半夜跑到别人工地去偷建筑材料，被守夜的民工发现了。这工地已经连续一个月丢东西，差不多丢了价值上万的材料了，加上这小子是被逮了现行，我估计这帮工人晚上也闲得慌，就拿他发泄一下了。我刚才在给110总台汇报情况，来这边耽搁了。因为他伤得比较重我在现场初步询问了一下，他以前就一直在这一带活动，这次偷材料说是卖了拿去买装备的。”民警从带来的茶杯里呷了口水。

“装备？难道又是那个？”

“对了，你们医生可能不了解，最近报纸经常登的，网络游戏嘛！”

“哦哦，原来是那个呀。”我故作恍然大悟状，留下一滴汗。“游戏的装备也能卖钱？”

“也不知道是着了什么魔，反正还听说有离婚不分家产分装备的。”

“好吧，大概情况我也了解了，半小时前不慎被多人暴力殴打至伤。哦……至于伤情鉴定嘛，还得等明天上午主任来签字才有效。”我这算是留了一手，现在是什么人都得防啊，记得上次就是一交警，因为没有抓住肇事司机，又嫌受害人家属麻烦，居然给病人家属出主意，让他们逃单。

最初的检查做完，该交代的也都交代了，既然有警察立案，那就不用担心。然后继续我的工作，去病人那收集更详细的资料，为马上要写的



入院病例做准备。这个时候我才能真正仔细的观察这个小伙子，先前以为他是工人，所以以为身上的污垢是他本来的肤色，小伙子看到我进来，又警惕地望了望门口的那几个民工，然后居然就闭上眼睛“昏迷”了。当然，回答问题他还是挺配合的。

“你叫什么？”

“廖道艾。”

“尿什么？尿道癌？”

“嗯……”他还真答应了，不过我的想象力也确实很丰富，算是乏味工作中的自我调剂吧。

“说说当时的情况吧。”

“没什么好说的，就是他们几个打我一个。”

“这个我看得出来，看来你的情绪还是有些激动。”我指着床头的心电监护仪。“血压还不太稳定。”

“可能是有点，也可能我血压本来就这样。”

“……”我放下了钢笔和本子。“说点轻松的吧，听说你喜欢游戏。”

“传奇啊，当然喜欢啊，医生你也玩传奇？你用什么的？不会是道士吧，配你的职业挺不错啊。”

“哦，是这样啊，你蛮痴迷的嘛。”我想可能他的概念中游戏就只有传奇了。“不过你要那些建筑材料干什么？”

“装备啊……”

“用钢管能做什么装备？”

“卖掉买装备”

“那能卖几个钱？”

“总能换点钱，不够买就上网自己刷。”

“刷？”

“这是行话，你不懂？”

“这个确实是孤陋寡闻了。我说吧，其实你一大好青年，没必要为个游戏那么拼命吧？早打晚打都是打呀。”

“不光我的，我还答应帮我老婆挂机。”

“老婆？刚才‘政府’说你没成年啊？”

“游戏里的，不过我们见过面。”

“她没来看你？”

“……”

好像这句说到他的痛处，之后他说话显然不像之前那么冲了。

“对了，你说我现在能出院么？”

“当然不能，住院的相关检查都没做完，现在放你走，我们担不起责任，而且派出所还要立案，到时候找不到人又要找我们麻烦。”

“我没钱。”

“这个我知道，虽然你做了一些事情，但是他们打人了，那医药费就得他们出，这个你不用担心，我们这里这种事情见得多了。”我发觉我居然开始帮他说话了。“好吧，你先休息，不管怎么说，今天你是不能走的，至少到明天早上查完房后，如果你坚持，也要签字确认责任自负，然后才能离开。”

总算把一切安顿完毕，时钟已经走到了凌晨两点，我也要休息了，希望今晚不要再收病人，能一觉睡到六点半就谢天谢地了。

看来是昨天晚上的祈祷见效了，果然之后就没有再收病人，也可能是护士搭配比较好，我们科室的黄金组合不是我，那是一个收120病人必然回来就挂掉的组合，想着都恐怖，每次他们值班一直忙到早上还在写死亡记录。好在已经天亮，再往后我有足够的合理理由可以离开这个地方，因为我要下班了，当然是在交代完之后。走过场的交班之后，我也没有提昨天晚上关于那个30床女孩的事情。回宿舍之后的事情当然还是睡，睡到下午起来再去电脑城逛逛，然后准备第二天的白班，现在转念一想，这样的日子还真有些悲哀啊。以前一直想的就是等年底PSP出来托人从日本带一个，当初就是看到这个才下决心放弃了MP3，搞得现在音乐都听不成。说来现在国内的游戏业也是泡沫，像昨天晚上那种事情真的希望不要太多，倒也不是反感所有网游，只是觉得国内网游那种一味刷怪练级实在有违游戏的宗旨，用流行的话说就是“最讨厌那些玩网游的，一点技术含量都没有。”反

正看他那样子也待不了几天，最好在我下次值班前就自动出院，那就再好不过了。

不知道其他人有没有这种感觉，反正我是觉得休息的时候时间过得特别快，不知不觉一天时间就已经过完。睡觉前例行公事的玩会儿实况，赢电脑两场，然后就上床了，在床上一转身就可以看到墙上当年自己的手迹。“以战养战”四个大字，这是当年还在学校参加实况比赛的时候写上去的。那时候还指望这当职业选手，现在看到只是觉得心头有点酸。

总的来说昨天还算休息的不错，早上闹钟只叫了一遍居然就能起来。照例梳洗一番，下得楼来，在路上买几个包子。当医生这几年的习惯改了不少，鸡蛋牛奶是不怎么吃了，特别是蛋黄，吃多了不好，所以后来还是改吃中餐早点，看来我这个人还是比较能与时俱进的。不过也许是因为昨天睡得太好的缘故，反而觉得今天的工作会很棘手。

果不其然，还没到科室门口，就听见里面一片忙碌之声，这么早就收病人？

“又是什么病人，这么急？”我看着还在忙着配药的护士问道。

“不清楚，好像是下身大出血，马上送上来。”她没有看我，继续配她的药。

“那送妇科啊，怎么把单子送外科了，这不是耽误病人么？”

“男的。”

“男的？外伤么？”

“可能，我也不清楚，主任已经到急诊去了，估计病人马上就上来，你还是先把衣服换了去帮忙吧。”

经她这么一说，我才发现我还没换衣服，从护士那边过来，医生办公室一个人也没有，估计全部都到急诊去了。刚换好衣服，就被一阵敲门声打断。我回过头望去，敲门的是一个长得很清秀的女生，看着还是个学生的样子。

“小姐，你有什么事么？”我疑惑的望着她。

“医生，我想问一下他的情况怎么样了？”

“他是谁？”我更疑惑了。

“我……我男朋友，刚才送来医院的，我和其他朋友打车过来刚刚到。”她说话这会儿又有四五个学生模样的男男女女从她身后站出来。脸上也是焦急的表情。

“我知道了，是刚来的那个病人么？”

“对对。”看来他们的确很着急，连病人名字都没确认就那么肯定的回答了。

“我也刚刚到科室，病人现在还在急诊科，我们主任在进行处理，他们估计马上就要上来吧。你们先不要着急，坐一会儿，顺便利用这个时间讲讲究竟发生了什么事情，我还没有了解整个事情的具体情况。”

“是这样的，昨天我过生日，和他还有其他朋友一起出去玩，在歌城唱歌一直唱到早上。今天离开的时候，他看到大厅的跳舞机，说是要给我表演一下。然后……”女孩的声音开始有些哽咽。“然后，他做一个跨越机器旁边栏杆的动作时手滑了，再然后就……”

这时，门诊病历已经送来了，下面通知病人马上也会上来。我拿起门诊病例，一眼望去，上面写得非常简单，这也是门诊病例的一贯风格。不过关键的一句我还是看得很清楚，“骑跨伤，输尿管断裂”。

“他的情况怎么样？会不会有问题。”估计她看到我的表情有点严肃，很紧张的询问。

“是这样的，说得简单点，也就是因为他从高处落下，骑跨在机台的护栏上，加上他显然没有心理准备，所以一瞬间的强大冲击力虽然没有造成他的外伤，但是却造成了他的输尿管断裂。从某种意义上来说，这比外伤更糟糕，手术的难度很大。”本来还有一些话，不过理智告诉我不能、至少暂时不能对她说。“现在估计他还在下面止血，上来之后先视情况决定是否输血，然后马上送手术室进行输尿管吻合术。”我继续道。

“也就是说现在很危险？”

“对不起，我没有参加抢救，一切要等病人上来以后才能知道。”



就在刚说话这会儿，电梯门打开了，工人推着病人迅速的进了监护病房，主任和护士紧跟着也进去了，我马上跟过去并把病人的亲友请了出去。主任简单地交代了一下，就去上手术室准备去了。

看着眼前的这一幕，显然这个年轻人的身体很不错，留了这么多血，下面的床垫已经被完全浸透了，但是他的神智依然清醒，虽然因为失血过多而显得异常苍白的嘴唇还在时不时的颤抖，不过我明白，暂时不用下病危通知了。

“你能说话么？”我试探性的询问到，同时也希望保持他的神智清醒。

“还……还行。”

“你的受伤情况我大致了解了，不过我还要确认一下，在你进手术室之前。”

“要手术？”

“当然，要不怎么接上去？”我试图转移他的注意力。“看来你玩跳舞机很不错嘛，不过运气差了点，要不是女朋友告诉我，我还以为你是工地上的工人呢。通常这种伤都是施工中从几米高的地方落下刚好坐在钢管上。”

说话这会儿护士已经给他输上血了。

“老子以前还拿过跳舞机比赛的冠军……呃”扎针的一瞬间他叫出了声。

“很痛么？给他打针强痛定。”我招呼护士道。

“手术也会很痛吧？我从来没做过手术。”

“反正不会比你现在痛。”

“我现在不是很痛。”

“那是因为你失血过多，手术过程中你还必须再输一袋血。”

“那手术不会有问题吧。”

“对了，你应该能写字吧。”

“还可以。”那你看看这个手术同意书和麻醉同意书，同意的话就签字吧，我把刚才准备好的手续拿给了他。“手术的过程不会很长，完全恢复后你照样可以去唱歌、跳舞、玩游戏。当然，手术肯定有风险，特别是这个部位可能影响你的一些功能……”

“好了。”他倒像完全没听我说什么就把字签了，看着他签好了字，我马上接过准备通知手术室接人。

走到门口，我忧郁了一下又回过头对他说道：“关于手术风险和其他一些问题，我暂时没有告诉你的女朋友，这件事情就由你自己决定吧。”我独自回到办公室，作为一个玩家，我只能说生活中游戏真是无处不在，只不过往往是以负面的方式出现。或许这就是一个普通的事件，只不过我太敏感，想得太多了。

忙完记录后，匆匆将住院部的事情给护士交代了一下，我也上手术室去了。其实我是比较喜欢手术室那里的，冬暖夏凉，如果住院部没事的话，通常在这里看手术是一个不错的打发时间的差使，而且毕竟这里很安静。当我把衣服换好的时候，病人已经送上手术台，主刀的是主任和刚刚赶来的外院教授，自然没我什么事情，在旁边看主任定点、讲解，然后便又下楼去了。

在办公室里一个人趴在桌子上，想到昨天晚上还在NDS《天堂独太》的官网上试玩。当时还很得意的把试玩第一关的标准阑尾切口放到论坛上，现在觉得游戏真的是一个好东西啊，或许很多人并没有意识到游戏吸引人的地方，然

而我以为很关键的一点便是他的简单。往往这样的简单容易让人欲罢不能，似乎更容易逃避现实，或许也是最近美版游戏比日版销量更好的原因吧。网游应该就是这样成功的，就像那天晚上的那个男生，或许他真的喜欢传奇，或许只是为了逃避生活的压力，不过他应该确实获得了快感，对他来说那就是成就。以至于他可以牺牲他生活中的其他部分来全部的投入其中。至于今天这个小伙子，那也只不过是一时冲动，在自己喜欢的女孩（应该是吧）面前，他要证明自己，他选择了游戏，可能他真的很擅长玩跳舞机，也可能他觉得这样比较简单。总之，他也像得到一点成就感，如果当时他的手没有滑，如果他落下的时候没有刚好骑在钢管上，那也许他真的就会成功。那么他们，包括前面的老兄，他们的生活会因为游戏而改变。其实我们的生活一直都在被这样那样的东西所改变，所左右，只不过有些东西我们不会注意，而有些东西则更能激起大多数人的兴趣而已。

手术很顺利，当病人被送回病房的时候，看得出来，他的气色已经好了很多，嘴唇也重新泛起了血色。回头想想这一切的起因只不过是因为一台已经过时的游戏机，呵呵，地球果然是很危险的。下意识的看了看表，已经中午了。一份蛋炒饭就着泡菜，边吃边看《游戏·人》，倒也不失为一桩乐事。通常情况下，午饭后的必修课是要好好睡一觉，下午再来抖擞精神的工作半天，就可以回家准备再后天的值班了。

生活和工作仍然在简单的重复着。下午起来，看着走廊上的时钟，已经一点半。不知道怎么回事，忽然想到了前天晚上的那个小女孩，于是我决定再过去看看她，我承认这个女孩的性格很吸引我。来到门口，我试探的轻轻敲了一下门，心想她可能还在午睡。

“请进。”一个清脆的声音从房中传来，我知道是她。

“怎么样？今天感觉还好么？”我下意识地问道，后来我才觉得这样问话对一个绝症患者确实不太好，可能是习惯使然吧。“你妈妈没在么？”我环顾病房，在确认她母亲不在房内之后总算是找到了一点话题缓解暂时的尴尬。

“她在家收拾东西，家里已经几天没人了，再不回去恐怕耗子会逆天的。”她还是没有看我一眼，专心致志的看着她手上摆弄的什么东西。等等，那是一台GBASP啊，是的，从她专注的神情，那绝对不会是地摊上的俄罗斯方块。

“你也玩GBA？SP的。”我有点惊异的望着她，她也终于回过头看着我。

“这叫什么话，什么叫也？那你以为我会玩什么？俄罗斯方块么？”她的话依然那么直爽，但却一点也不会令我不快。

“不是，我是说……这是……GBA……SP呀……”被她这么冷不丁一问，我倒有点语无伦次了。

“拜托，那叫小神游SP好不好。”盯着我看了几秒钟“你们当医生的也要讲究与时俱进嘛。”说完她又对着我来了一个标准的“傻笑”。

“其实是这样的，经常听说女玩家，今天总算看到真人了，有点激动。”

“不会吧，玩游戏的女生就那么稀有？哦，准确的说可能都去玩网游了吧。”

“你玩什么呢？”

“星之卡比。”

“女生好像都比较萌这类游戏呀。”



“萌？你是说喜欢吧？肯定呀，简单又有趣的游戏是我们的最爱。”

“好吧，看来我真的不了解女生的想法。不过你能告诉我，你怎么能够这么悠闲的坐在这里玩GBA呢？”看着她又对我一努嘴，我忙改口到“神游，是神游，呵呵。”

“医生哥哥好像很喜欢游戏嘛，你平时玩什么呢？”

“PS2。”

“不喜欢。”

“为什么？”

“以前每次去机房玩，旁边都是一水儿的实况足球，还有男生带女生来玩的，女的就坐旁边看，我觉得那些女的忒可怜。”

“机房就那样，不玩实况就是格斗，自己在家玩不就完了。”

“我宁愿玩NGC的……”

“马里奥？”

“赛尔达啦，我又不喜欢大叔。风之杖的林克超可爱，当时找了好多人才借到正版。”

“NGC还没盗版吧。”

“当然，我只不过是为了强调一下语气而已呀。”

“这样啊，我倒是觉得你可以玩玩PS2上的……嗯……不知道你对张大人感不感兴趣？”

“无双啊，我蛮喜欢张大人那一型的。”说话间她又对我做了个鬼脸“对不起，这话不会伤你自尊吧？”

“我怎么可能那么脆弱。”

“不过我现在是玩不了无双了。”我看到她说话的时候不自觉的叹了口气。

“没有机器？我家里的可以借给你，反正现在值班挺多的，也没时间玩。”不知不觉间彼此的距离便被游戏的话题拉得更近了。

“我现在也就只能玩掌机，腿已经没了，玩家用机的话连下床换个碟都要人帮忙。这一年我妈累得够呛，趁还有时间，我还想当一会孝顺女儿，反正得让她少操点心。”

“对不起，我忘了你的腿。”

“没事，反正我现在心情也不错。能玩掌机已经不错了，好在那会儿只是把腿截了，要不我就只能等玩NDS了。”

“NDS？”

“你应该知道得呀，体感游戏嘛，可以吹气的，实际上就是声音控制。”

“你哪听来的？”

“书上看的。”她朝床头指了指，那是一本《游戏机实用技术》。“我想我这身体还能撑到那天，PSP的话就不知道了。”

说话间她脸上泛起的尽是幸福的憧憬，全然看不到身患绝症走近死亡的阴影。我不知道游戏，准确的说是那些游戏带来的快乐对这个女孩意味着什么，但是我清楚，那一瞬间的感情流露是真实的，那种微笑是不可能装得出来，而且对于我也完全没有装的必要。也许越是这种时候，游戏那种简单的快乐反而是她最需要的东西。

“你的GBA……哦不，小神游是怎么得到的呢？你不是还在治病么？家里会给你买么？”

“我爸送我的礼物，在学校最后一次考试后的礼物，反正知道我的病没希望后家里一直都在将就我。只要能力所及都会满足我的要求，不过我也只提过这一个要求，你们医院管这个叫姑息治疗吧？”

“是的，所有医院都管这叫姑息治疗。”

“对了，你估计我还能活多久？”她突然的一问倒让我有些不知所措。

“现在不说这些，你不需要有压力，至少在这里不会让你太痛苦，我说的是实话，要不是你看得开，我也不会这么直白地说。况且，你好歹也算个玩家，而且看得出来水平还可以。”

“这跟玩家不玩家有关系么？”

“当然，通常玩游戏的心理不会阴暗到哪去。”

“这样啊，其实我看到这里想起一个人。”

“谁？”

“比……比良坂龙二吧？好像……”

“你还知道比良坂龙二！”我像是发现了新大陆，但是马上又觉得不对。

“听以前班上一同学说是游戏世界里最强的医生，不过我对那游戏没印象，应该没玩过吧。”

“这样啊。”我开始偷偷的擦汗。“他应该会对你说やめて吧。”

尴尬的结束这次谈话已经是在下午3点，我记得很清楚，其间值班医生有事让我顶了一会儿。趁着这段我又匆匆去看了上午入院的病人，小伙子的神智看来已经很清醒，但是显然被我

的忠告吓到了，感觉连上身的动作都做得很畸形。她女友坐在病床边趴在她身上睡着了，一缕夕阳柔弱的光辉透过窗户斜射到他们身上。如果没有想到他夸张的受伤方式，我以为这实在是一副美丽的画卷。比起肿瘤科天天往殡仪馆送人，比起内科那些连个感冒都得要去半条命的老人，外科能感受到更多的青春气息，也不至于太过郁闷。至于玩网游的那个小子，身上问题基本没有了，但是估计他会赖着不走讹工地一笔，然后去买他的装备，算了，由他去吧，自己的事情还没管完也顾不上这么多了。估摸着值班医生快回来了，我也开始收拾东西，准备闪人。明天晚上还有很多时间，好好谈谈，毕竟长这么大，还没遇到过真正的女玩家。也算是难得的经历吧，能够利用一把职权之便，而且她确实挺特别的。然而我始终没有想到这会是我和她的最后一次见面。



晚上回家，突然觉得肚子痛，正准备去趟厕所，电话居然响了。

“喂……”我很不情愿的拿起话筒，没想到那头却传来了她的声音。

“请问王医生在么？”

“我就是呀。”

“怎么你的声音变了？”

“哪里有？可能电话信号不好吧。”我尽量忍耐肚子一阵阵传来的疼痛。“对了，你是怎么找到我的电话的？”

“找护士姐姐要的，你们办公室不是有所有医生的联系电话么？”

“你有事？”

“当然，要不找你干什么？”

“我想问问你是不是决定买PSP了？”

“这样啊，我是有这打算来着，你想玩？”

“我是说你买了记得告诉我啊！”

“好好好……告诉你，不过现在我要告诉你，我肚子痛得不行，马上要去趟2号，我先挂了。”如果知道第二天是那样的话，我是宁愿拉在裤子上也要和她多聊一会儿的。

接着就是第二天的例行公事，今天还特地家里从家里带来了PSONE，PS2太大不好放，反正她好像对老游戏还比较喜欢。兴冲冲的走进科室大门，同事用诡异的眼光看着我，让我很是不自在了一会儿。终于还是主任上来打趣。

“终于想开了？说吧，看上哪家的闺女，我们替你参考参考。”

“您听谁乱说呀，怎可能会……看上……谁。”然后我朝配药室那边望了一眼，心想难道是护士把我和她谈话的事出卖了？然而很快我打消了疑虑。

“你要不是看上了谁，怎么会装这大包的按揭款，准备买房子结婚了吧。”主任继续打趣到，我突然想到昨天张医生去交房款就是提着个黑色的挎包，我算是明白了，于是松了口气，其他人又都笑翻了。

早上的交班，今天因为之前的插曲显得轻松不少，本想开了个好头，这一天应该会很顺，没想到意料之外的事情还是发生了。她居然出院了，就在昨天晚上，应该就在她给我打电话之前她就已经决定了，而且她的电话像是在暗示我什么。我更后悔了，如果不是那个该死的肚子的话。不过现在说什么都晚了，病历上没有明确的联系方式，况且我也没有足够的理由，毕竟就打我认为那算是一种相知，但那又算哪门子理由。恐怕不会有机会再见了，我这么想着，转念开始想了解她出院的原因，当然要询问值班护士，不过得等到明天了，护士不像医生，是分上下夜班的，她是昨天上夜出院，而上夜的值班护士已经下班回家休息了。或许还有别的事情，总之是不便打扰，毕竟在其他人看来，这样的事情，不值得耽误宝贵的时间去给人讲故事。

早先的良好感觉一挥而去，剩下的只有淡淡的伤感，长这么大似乎是第一次在意今天这个日子，而又与之极不相称，2月14日，本不应该是这样度过的呀。而第二天终于从值班护士那里知道原来是因为钱的问题，她爷爷为了让她到上海去治病，准备把自己的公墓位置给卖了。不知道她从哪知道了，硬是不干，最后又哭又闹，终于值班医生没办法，让她签了字。说是回家静养去了。

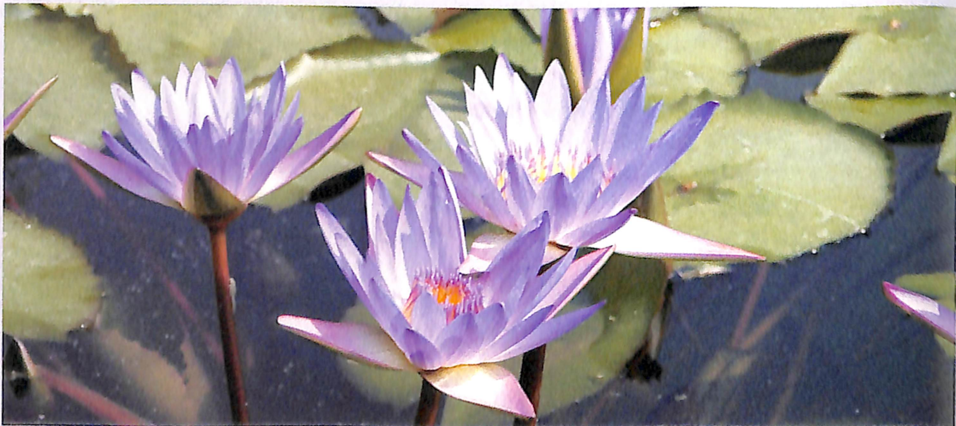
自那天以后，就再没有她的消息，我也渐渐的淡忘了这件事。转眼便是两个月过去，四月的空气里，吹来的是和煦的春风，到处都透出遗一股暖意。医院早已不像早前那般忙碌，这是一个规律，可能春天生病的人确实少，而大家都顾着享受，也没闲心去招惹是非，外科也就跟着清静了许多，终于能陆续的把之前欠下的假期补完。下午没事，兴冲冲地跑去科室想给值班的同志们一个惊喜，却看到桌子上放着一大袋瓜子和水果。

“那些是上次那个截肢的女孩她妈妈送来的，说是感谢我们的照顾。对了，还特别提到你了。”

“这样啊。”

我突然莫名的感动了，不知道她现在怎么样了，可能已经不在了吧。而看到和她一起的病人这种感觉就更强烈了。监护室的老头终于没能逃脱，在他儿子收到赔偿费后，给医院签订了停止治疗的责任书；黄金部队的同志们也撤离了，我终于还是没能和那些“战友”们对战一局实况足球；那个偷工地装备换传奇装备的小伙子，入院一个星期后还是偷跑掉了，连带我们被派出所和工地的人数落了一通；而昨天上午，被跳舞机搞断尿道的小伙子也终于出院了，当时很活跃，以后的生活应该没有什么问题吧。

自那之后又是半年，惟有她还是始终没有出现，虽说她能够生存到那个时候对我来说并不抱有太大希望，不过毕竟没有亲眼见她“离去”，总还是会有一些幻想，有时这样的幻想确实是一种不错的感觉。不过这样下来，惟有游戏我始终没有放弃，而每每玩起游戏，特别是RPG，又不禁会想到她，游戏中的生命或许可以重来，然而当她真正量化到你的面前，你才能体会到她的可贵，如果可能，我倒是希望生活就如游戏一般，并不奢求什么金手指，至少能更简单一些，更容易选择一些。PSP就要发售了，憧憬那一天的同时，脑中仍能依稀浮现她的笑容，我会履行承诺的，我这样对自己默念着……



光屁股的小金人

——奥斯卡历史趣谈

文 雪猹

映画馆

公元2005年2月27日美国洛杉矶当地时间晚上9点，第七十七届奥斯卡颁奖典礼圆满落下帷幕，从1929年的第一届学院奖颁奖典礼开始（那个时候还不叫奥斯卡），77次的星光闪耀让这个光着屁股的小金人成为了所有电影人一生所追求的制高点，在这半个多世纪的时间里，围绕着奥斯卡发生的趣事秘闻，你又知道多少呢？本文就旨在为你解开这尊小金人背后的神秘魅影……

奥斯卡的来历

我们通常所称"奥斯卡奖"的正式名称应该是"电影艺术与科学学院奖"（由美国国家电影艺术与科学学院创立），但是"奥斯卡奖"这个名称是如何被广为传颂的呢？比较流行的一个说法是，在1931年的时候，但是还只是该学院图书馆管理员（还有个说法说她是当时的评奖资料搜集员）的玛格丽特·赫里奇在无意中仔细端详了一下这尊小金人之后，惊呼道："他真像我的叔叔奥斯卡啊！"正好被隔壁的一名记者听到，这名记者在随后的报道中写道："……学院的工作人员亲切地将这尊金像称之为奥斯卡……"于是奥斯卡这个名称不胫而走广为流传。这位玛格丽特小姐在后来成为了该图书馆的馆长，而她的叔叔奥斯卡先生又是何许人物呢？他只不过是德克萨斯州的一个普通农民罢了。

另外，还有一个说法是，在第六届学院奖颁奖晚会结束之后，负责撰写报道的好莱坞专栏作家斯科尔斯基在写作的过程中一下子忘记了"小雕像（Statuette）"这个单词的拼法，怎么也写不出来的他忽然想到在一次歌舞剧表演中，一名喜剧演员在为观众逗乐的时候用了"奥斯卡"一词，斯科尔斯基认为这个词能非常形象地表达出学院奖这个奖项所蕴含的欢乐和欲望色彩，于是



■第七十七届奥斯卡颁奖典礼的宣传海报

他在报道中写这么一句："……凯瑟琳·赫本以她在《惊才绝艳》中的出色表演赢得了奥斯卡……"从此奥斯卡成为大家对学院奖流行的称谓。

除此之外，"知名"演员蓓蒂·黛维丝一直在声称，奥斯卡这个名称是她最早命名的，原因是她在第一次领奖答谢的时候，曾叫出她丈夫奥斯卡的名字，而后被新闻记者在报道中所引用，继而流传开来。

以上这些说法，最为可信的还是第一种，斯科尔斯基的说法未免有些太牵强，而蓓蒂小姐第一次领奖已经是1935年的事情了，在那之前，奥斯卡的名字已经众人皆知。这里顺便说一说，这位蓓蒂小姐知名的原因是，她是奥斯卡历史上惟一一名非提名者却最终获奖的演员，在1935年的评选中，虽然她没有被列入获奖提名名单，但是所有参加评奖的专业人士都认为她应该因为她在《孽债》中的出色表演而获奖，纷纷将选票投给了她，这在当时还造成了相当的轰动效应，最终蓓蒂小姐捧得金像而归，从此以后，学院做出了"禁止将选票投给非提名者"的规定。

不过奥斯卡正式成为金像奖的代名词则始于1934年，当时是由著名的"米老鼠之父"——沃尔特·迪士尼在获奖之后上台领奖致谢时使用了"奥斯卡"一词，一直沿用至今。

电影艺术与科学学院

电影艺术与科学学院成立于1926年11月，它的英文名称是Academy of Motion Picture and Sciences，缩写为A.M.P.A.S，也就是我们现在在奥斯卡奖底座上看到的那几个英文字母。

学院最早的倡议者是米高梅公司的梅耶总裁，与之响应的倡议者有36名，创立初期的会员有275名，在三十年代增加到1000名左右，六十年代增加到3000名左右，八十年代增加到4000名左右，时至今日，该学院的会员已经超过了6000名。

这个学院成立的宗旨是："提高电影艺术与科学的质量；为发展文化、教育与艺术而加强各部门的协作；表彰显著成绩者；促进技术研究和技术方法、设备的改善；为电影摄制各部门的讨论和机会提供场所；听取电影界人士的呼声；推进大众和电影企业的教育活动。"这是一个与经济、劳工、政治活动无关的非营利性组织，它的

■典礼开始之前，柯达剧院门前红地毯上的盛况

■颁奖大厅群星闪耀

会员必须是表演、美工、摄影、导演、剪辑、音乐、制片、行政、宣传、短片、音响、剧本等十二个专业部门所属的成员，新会员必须有上述部门的至少两名会员推荐，最后由理事会决定是否接纳，入会者必须是在电影艺术与科学方面有成就与特长的人。

学院本部最早设立在好莱坞大道的一个事务所内，5个月后，学院迁入到罗斯福饭店，1930年由搬迁到好莱坞大道7046号内办公，1946年将梅尔勒斯大街9038号的福克斯西海岸剧院改建成学院总部，一直到1975年的12月，位于威尔谢尔大道8949号的学院大楼竣工，学院才在这栋七层楼的现代建筑物中定居了下来。这栋大楼的二楼就是以著名制片人塞缪尔·高德温命名的放映大厅，凡是奥斯卡奖提名影片都会在这个拥有1100个座席的一流大厅内播放。大楼的四、五楼就是更加著名的占地面积达12000平方英尺的玛格丽特·赫里奇图书馆，该馆收藏的电影研究书籍、电影刊物多达10000册以上，此外还有自电影问世以来的近50000部影片的一百多万张剧照，以及2000本以上的电影剧本和早期电影的许多珍贵文献资料等。

学院每年的主要活动包括：举办一年一度的奥斯卡奖评选活动与颁奖仪式；每年收藏2000多部世界优秀电影；每逢周一、三、四、五将阅览室对外开放，时间从上午九点到下午五点，另外还有举办各种电影文化教育活动以及在业界内部发行演员姓名住址通讯黄页等。

关于小金人

金像奖最初是由当时在米高梅影业公司担任美工的塞德里克·吉本斯在1927年所设计，这名出色的设计师不但亲自设计了金像奖，并且从第二届开始一直到第二十九届为止，吉本斯一共获得了38次金像奖各种与美术设计有关奖项的提名，其中个人获奖达11次之多，他参加了几乎所有米高梅影业出品的优秀电影作品的美术设计工作。

吉本斯设计完之后，便将图样递交给学院送审，随后，吉本斯亲自指定了青年雕塑家乔治·斯坦利来制作金像奖的原型，斯坦利先用软泥捏成原型，然后将石膏包裹在这个泥制原型上做出模具，最后再在这个模具中浇铸出青铜像，这便是金像奖的原型，以后的金像全部是根据它复制出来的。而你知道斯坦利因此获得多少报酬吗？500美元，这笔酬劳在今天大概也就5000美元左右。

金像奖的主体是一名身材魁梧的青年男子，双手紧握一柄长剑，笔直地站立在一盘电影胶片上，整个塑像是镀金的。整体外形从设计出来直到今天都没有做任何的改动，不过在一些细节上作了更加合理的调整：

◆最早的金像奖高度为10.25英寸（约26厘



■荣获最佳男主角奖的杰米·福克斯

米），现在的金像奖高度为13.5英寸（约34.3厘米）；

◆最早的金像奖重量为6.75磅（约3.1公斤），现在的金像奖重量为11磅（约5公斤）；

◆最早的金像奖为锡铜合金，外敷10K金箔，现在的金像奖为锡铵合金，磨光后外敷10K金箔，然后再次磨光，再敷上一层24K金箔，最后用发光漆涂遍全身而成；

另外比较显著的地方是底座明显加高了许多，早期的一尊金像奖的造价仅在30美元左右，而现在一尊金像奖的造价则达到了350美元，不过排除物价上涨的因素，这尊小金人的造价其实没什么变化。根据学院在1941年颁布的奥斯卡奖所有权法，任何人无权对金像奖进行变卖或用作抵押，若发生了获奖者出售金像奖的情况，学院有权向获奖者索回相当于金像奖造价的赔偿


■荣获最佳男配角奖的摩根·弗里曼



■荣获最佳女主角奖的希拉里·斯万克

金。（不过相信是没人会出售这尊象征自己荣誉的小金人的吧？）

另外需要提及的是，在第二次世界大战期间，由于锡、铜等战略物资的紧缺，从1943年开始的连续四届奥斯卡奖都用石膏敷以金箔制成，不过在战争结束后，学院方面重新制作了合金的金像奖，将这些石膏塑像悉数换回。

从第一届颁奖典礼开始，到今年的第七十七届颁奖典礼，已经有将近2500个小金人被颁发给获奖者。而从1982年起，金像奖的小金人便由美国的R.S. Owens and Company专责制造，制造五十个小金人大概需要三至四星期，但由于每年均不能预计奖座数目，所以一定会多造一些，有多的就留到下年再用。

此外还有一点不太为人所知的是，凡是获得奥斯卡奖的人士，还可以获得由学院赠送的一条金项链，项链的吊坠是一尊3.5公分长的小金人像，而背面刻有获奖者最想答谢的人的人名。



■荣获最佳女配角奖的凯特·布兰切特

奥斯卡奖到底有哪些

在第一届奥斯卡奖上，一共只设立了7个奖项，随着时代的发展，到了今年的第七十七届奥斯卡奖上，一共颁发了26个奖项。在奥斯卡奖的历史长河中，有很多奖项是从设立之初就从未更改（如最佳影片奖），有的奖项则因为技术的发展而被淘汰（如最佳黑白纪录片奖），有的奖项则是由原来的奖项演变而来（如由特别奖演变的终身成就奖），下面就让我们看看这些记载着电影人荣耀的奖项有哪些吧。

最佳影片奖是历史最为悠久的一个奖项，从第一届奥斯卡奖设立开始便有此奖项，至今从未有过任何变动。但是在第十六届之前，这个奖项的提名是没有限制的，于是出现了在第六届多达12部电影入选的“盛况”，此后每年的提名也没有低于10部影片的，于是学院从第十六届开始对提名影片作了名额限制，规定只能有5部影片入选，这个规定一直沿袭到今天。从第七届开始，最佳影片的入选标准是从上一年1月1日到12月31日在洛杉矶地区的电影院上映一周以上的影片均有资格参加评选（在第六届以及之前的日期范围是从上一年8月1日到本年的7月31日），在这个标准中，“洛杉矶地区”指的是洛杉矶市区、洛杉矶西部以及贝弗里山地区，“电影院”必须是带有营业性质的商业电影院，“影片”则必须是35毫米或者以上规格的公开对外售票至少一周以上的影片。

最佳导演奖也是在奥斯卡奖设立之初便有的奖项，这个奖项先是由美国导演工会的全体会员进行提名，然后由学院的导演部门现任会员进行最后投票选出。最初的时候还曾单独设立喜剧导演奖，颁发了两次之后就被取消，1932年又增设最佳副导演奖，但是到1937年又被并入到最佳导演奖中，1935年还增设了一个最佳舞蹈导演奖，但是在1938年也被并入到导演奖中，从此只设立一个最佳导演奖直至今日。

最佳原创剧本奖和**最佳改编剧本奖**也是奥斯卡奖的元老奖项，前者的定义是“直接为电影编写的故事或剧本”，不过在1976年这个定义修正为“以真实素材或未曾出版和摄制的故事素材为基础，直接为电影编写的剧本”，后者的定义是“以电影以外的其他媒介提供的素材为基础编写的剧本”。在奥斯卡奖诞生之初还曾有一个最佳字幕剧本奖，这是因为在早期的无声电影中，人物的对话等内容只能通过字幕来表现，不过随着有声电影的出现，这个奖项也失去了存在的意义。

最佳男、女主角奖是所有演员趋之若鹜的至高荣誉，能成为奥斯卡奖的影帝或影后无疑是一件让人欣喜若狂的事情，不过**最佳男、女配角奖**

■颁奖大厅群星闪耀



■荣获最佳导演奖的克林特·伊斯特伍德

却是在1936年才被设立，最开始的时候，对于一个演员同时被提名为最佳主角和最佳配角并没有做任何规定，由于后来这种情况逐渐多了起来，几乎每届都至少有一名演员被同时提名最佳主角和最佳配角，学院才从1944年做出规定："当一名演员同时被提名最佳主角和最佳配角时，以得票最多的一个奖项为准，而另一个奖项的提名则被同时取消。"

最佳摄影奖也是经历过多次分分合合的奖项，在1938年以前，这只是个单项奖，从1939年到1966年期间，除1957年之外，这个奖项被分为最佳黑白摄影奖和最佳彩色摄影奖，到了1967年，随着黑白电影在市场上逐渐消失，最佳摄影奖又成为一个单项奖，设立至今。

最佳艺术指导奖，又称最佳美工奖，奖励给那些为电影作出出色的布景以及道具设计的电影人，不过在1941年以前，这个奖项并不在大会上宣布，也不列入获奖名单中，并且在1967年以前，这个奖项也有黑白和彩色之分。

最佳配乐奖的诞生与美国电影崇尚歌舞剧有着密不可分的关系，美国人想来认为一部影片的灵魂至少有一半属于这部影片的主题曲和配乐，所被提名的候选影片中的配乐必须是原创的。而最佳歌曲奖则一般是授予最佳电影主题歌的，另外还有一项最佳音响效果奖，这三个奖项是由学院音乐部门的专业人士进行评分，得分最高的则获此殊荣。

最佳剪辑奖在1943年被设立，目的是为了表彰那些在电影后期制作中表现突出的电影人，而最佳音效剪辑奖是在近几年才被设立，其评选标准和前面的最佳配乐奖等一样。

最佳视觉效果奖也是近几年竞争比较激烈的一个奖项，这个奖项授予那些在利用机械、电子技术、光学处理和电脑动画等手段在制造视觉效果尚有突出表现的电影人，这个奖项在1963年以前和最佳音响效果将一同属于在1939年设立的特技奖，之后这两个类别被分开。最佳视觉效果奖的评选标准有三个：1.必要性，是指为了实现在现实物理上不可能实现的视觉效果而必须使用；2.逼真性，是指所使用的技术所产生的视觉效果必须如同真实发生一样；3.重要性，是指所使用的视觉特效在整部作品中占有重要的地位，该奖项由学员所任命的美术指导、摄影师和特效专家所组成的视觉特效委员会根据这三个标准对参评影片进行打分，得分最高的获得该奖。

最佳服装设计奖是在1948年被设立，在1957年之前这个奖项也有黑白服装设计和彩色服装设计之分，而后经过几次分分合合，在1967年被合并为一个单项奖，授予那些在影片服装设计方面有突出成绩的电影人。

最佳动画短片奖和**最佳真人短片奖**这两个奖项都是在第五届奥斯卡奖上被设立，参加评选影片的胶片长度不能超过3000英尺，但是宽度不限（35毫米、16毫米和70毫米均可），但是新闻短片、预告片和广告不能参加评选。最佳真人短片从设立开始，也曾经历过多次分分合合，例如曾被独立出来的喜剧短片奖、彩色短片奖、黑白短片奖等，这些在1957年被统一成最佳真人短片奖，与最佳动画短片奖一起沿用至今。

最佳纪录片奖也分为最佳纪录长片奖和最佳纪录短片奖，最开始这个奖项是在第十四届被设立的，原因是当时二战爆发之后，各种战地纪录片的重要性凸现出来，在第十五届奥斯卡奖上，这个奖项有26部纪录片被提名，遂被分为纪录长片和纪录短片两项。参评的纪录片必须是反映文化、艺术、历史、社会、科学、经济或者其他领域内的重大题材，而且必须拍摄真人真事。

最佳化妆奖是在第五十届奥斯卡奖上才被设立的，第一个获得这个奖项的是电影《美国狼人在伦敦》，所以这个奖项也曾被人戏称为"狼人奖"。

而从第二十届始，为了扩大奥斯卡奖的国际影响力，增设了**最佳外语片奖**，所有英语片以外的其他民族语言的影片都可以参加评选，但是这个奖项只授予影片本身，而并不再单独设立什么最佳外语导演奖等奖项。美国以外的所有英语国家的影片不能参加这个奖项的评选。

除以上这些奖项之外，奥斯卡奖还设有"**终身成就奖**"、"**艾文·塔尔伯格纪念奖**"、"**琼·赫肖尔特人道主义奖**"、"**特别成就奖**"和"**科技成果奖**"等不定期颁发的奖项。其中"艾文·塔尔伯格纪念奖"是在1937年为了纪念好莱坞著名电影制片人艾文·塔尔伯格所设立的，被授予"一贯从事电影艺术并发挥高度才能的人士"，"琼·赫肖尔特人道主义奖"是在1956年为纪念在那年去世的学院创始人琼·赫肖尔特所设立的，被授予"为电影事业增添荣誉而作出人道主义努力的电影人士"，这两个奖项的获奖者不被授予小金人，前者被授予艾文·赫肖尔特的头像金塑像，后者被授予琼·塔尔伯格的胸像金雕像。以上奖项由学院的理事会进行评选，只有完全符合这些条件的人才能获奖，否则宁可空缺。

奥斯卡的提名与投票

奥斯卡的"提名"制度是从第一届起就采用的，并且这种做法得到了后来诸多电影业界评奖活动的效仿，而提名名单一般是在颁奖仪式之前提前至少两个月内公布，这样的做法是为了尊重新闻界和公众的意见与看法。

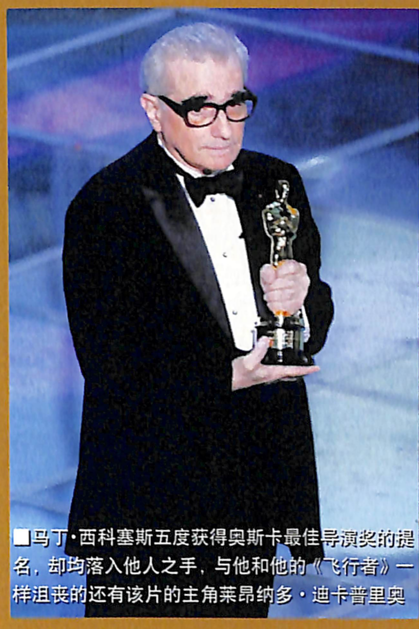
最开始的几届奥斯卡奖的提名名额并未作任何限制，只要是优秀影片或者表现突出的优秀电影人都可以获得提名，这种"来者不拒"的态度差点招来了无法收拾的局面，不但有好几届的最佳影片提名都在十部以上，提名最佳男、女主角的演员也曾多达十数人，甚至还出现了某个演员同时被提名多个奖项的情况，为了限制这种混乱局面的发生，从1936年开始，除了最佳影片一项将之外，其他所有奖项只能有5个提名的限制，而到了1944年，连最佳影片的提名名额也被限制为5个。

前文提到过，蓓蒂·台维丝在1935年成为了奥斯卡历史上惟一一名非提名者却获得奥斯卡奖的演员，但从此以后，学院便作出了“禁止投票给非提名者”的规定，台维丝小姐也成为了仅有的也是最后一名幸运儿。在各个奖项提名的前期，由学院下属各个部门列出所有有资格参加评选的影片目录，再交由各个制片厂审查核实过后，分发给所有的投票者，然后采用记名投票的方式，每个奖项评选出5个提名。

最后的投票在第二届之前由学院的审查委员会成员掌握，从第三届开始改为学院的所有会员进行投票，从第十届开始又改为所有电影界人士均可参加投票，结果到了第三十届的时候，由于票数过于庞大，不得不又改为仅限学院的会员才能参加，这种做法沿袭至今。当然，最后的投票都是采用无记名制度。

当投票过程完成之后，选票的统计工作在最初是由学院院长制定的一家公认的会计事务所来进行，从1935年开始，洛杉矶的普莱斯·沃特豪斯会计事务所便成为了学院指定的票数统计单位，由于这家会计事务所信誉良好，一直到今天的奥斯卡奖最后的票数统计工作还是在由这家事务所在进行。

另外，在1940年之前，由于保密工作不够完善，来到颁奖典礼的嘉宾甚至可以在入场前买到一份刊登了所有获奖名单《洛杉矶时报》，为了杜绝愈演愈烈的媒体泄密，保持奥斯卡奖的神秘感，从这一年开始，获奖名单采用密封制，有专门的保安队员负责运送和看守，一切的秘密都要等到颁奖嘉宾在颁奖台上亲手拆开才会公之于众。



■马丁·西科塞斯五度获得奥斯卡最佳导演奖的提名，却均落入他人之手，与他和他的《飞行者》一样沮丧的还有该片的主角莱昂纳多·迪卡普里奥

奥斯卡金像奖的转播

奥斯卡奖的颁奖晚会是从第二届才开始的，最初是由洛杉矶的KNX电台进行了奥斯卡奖历史上第一次实况转播，1945年才由ABC（美国广播公司）在全国广播网进行转播，到了1952年，颁奖仪式才从广播改为由NBC（全国广播公司）来负责电视转播，不过那个时候电视都还是黑白的，从1956年起才改为彩色电视转播，此后这两家公司轮流负责奥斯卡颁奖典礼的电视转播，从1975年开始才由ABC公司负责转播直至现在。

而转播的费用在广播时代就已经达到了十万美元左右，转为电视实况转播之后，这个成本已经激增到百万美元，而通过卫星进行全球同步直播以后，这个成本已经成为了一个天文数字。不过对于全美超过八千万的观众和全球超过六亿人的观众而言，无论多高的成本都是只赚不赔的，奥斯卡金像奖颁奖典礼也成为全球收视率最高的电视节目之一。

获奖者在领奖之后的致谢辞则是从第一届就开始了的，最开始致辞的时间也是没有任何限制的，各位获奖者的致谢辞长短不一，但是在1942年，因《米尼佛夫人》而荣获最佳女主角奖的葛丽尔·嘉逊在激动万分的情况下，竟然进行了长达一个小时的致谢辞，至此以后学院将致谢辞的时间限制在三分钟以内，而转为电视实况转播后，从第五十七届颁奖典礼开始，所有获奖者的致谢辞都被规定为四十五秒之内。

在已经举行的七十七届的颁奖典礼当中，其中只有三届发生了意外而被迫推迟举行：第一次是1938年洛杉矶发生水灾，颁奖礼不得不后延一个星期举行；第二次是1968年，著名黑人运动领袖马丁·路德·金博士被刺杀身亡，他的葬礼恰好就安排在奥斯卡颁奖礼举行的当天（4月8日），为表示哀悼，学院委员会决定将颁奖礼推迟两天举行；第三次则在1981年，由于当时的美



■奥斯卡今年最重头的几个奖项，既让人有些意外，又都在情理之中

国总统里根在颁奖典礼当天上午被行刺，致使颁奖典礼被迫推迟一天举行。

奥斯卡的竞争者们

奥斯卡奖虽然是美国国内的一个电影奖项，但是由于其历史悠久涉及广泛，再加上美国好莱坞在世界电影业的地位，称其为世界电影最具权威的奖项一点也不为过，不过早在奥斯卡奖诞生之前的1920年，曾有一个“全美影评家协会奖”一枝独秀，另外在1922年，还有一个“全美电影发行人最受欢迎明星奖”曾火爆一时。而在奥斯卡奖诞生以后，在美国国内还有诸多电影奖项纷纷诞生，例如1935年由纽约众多著名影评家所发起的“纽约影评家奖”，1941年由好莱坞女记者俱乐部设立的“金苹果奖”，1943年由好莱坞外国记者协会设立的“金球奖”，1949年由全美导演工会设立的“全美导演工会奖”以及由全美编剧工会设立的“全美编剧工会奖”，1967年由美国有色人种促进会好莱坞分会设立的“年度最佳电影奖”，除此之外，在洛杉矶地区最热销的三大媒体《洛杉矶时报》、《时代周刊》和《新闻周刊》每年都要通过读者投票来评选的年度十佳电影也颇有权威。不过在这些奖项中，除了“金球奖”现在还勉强能与奥斯卡分庭对抗外，其他的奖项得瞩目程度远远不及奥斯卡奖，很多奖项甚至已经偃旗息鼓。

而在海外，比较知名的国际电影大奖有德国柏林电影节的“金熊奖”、“银熊奖”和法国戛纳电影节的“金棕榈奖”，除此之外在美国其它地区和世界其他国家还有众多大大小小的电影大奖，不过全世界影迷最关心的还是每年一度的奥斯卡金像奖！

第一个获得奥斯卡的中国人

中国老百姓对于奥斯卡总有一种特殊的情结，虽然都知道奥斯卡终归是美国人的奖项，但是中国的电影人都还是希望能获得一尊小金人，从而赢得世界的承认。谈起中国人第一次与奥斯卡的亲密接触，很多人的第一印象大概是在当年扬名奥斯卡的由中国台湾著名导演李安所执导的《卧虎藏龙》一片，而后有张艺谋导演的《英雄》和《十面埋伏》也都与最佳外语片奖和最佳摄影奖擦肩而过，令人颇为扼腕。

不过在这之前，已经有一位中国人在奥斯卡获得了美国电影人的广泛承认，他就是第二十八届奥斯卡奖上以《玫瑰纹身》而获得最佳摄影奖的黄宗霑。作为第一个被载入奥斯卡史册的中国电影艺术家，在奥斯卡和好莱坞的记忆里，他不单单只是一位获得十一次奥斯卡提名的艺术家，而是一位“东方民族奉献给世界电影的一位传奇英雄”。

黄宗霑于1899年8月28日出生在中国广东，五岁的时候随父母来到了美国，在他十八岁那年进入拉斯基电影公司（也就是后来派拉蒙电影公司的前身）做杂工，借着这样的机会，他学习了不少摄影的技巧。黄宗霑从1919年开始凭借在电影《男人和女人》中的担任助理摄影而正式踏入电影摄影这个圈子里，1922年，他偶然为一个年轻演员玛丽·迈尔斯·明特所拍摄的一张造型照片成为了他扬名好莱坞的敲门砖，《命运之鼓》等片令他声誉鹊起，正是在他的一再要求下，已经更名为“派拉蒙”的拉斯基公司把公司的所有胶片全部换成了彩色胶片。而后黄宗霑又离开了派拉蒙，作起了自由摄影师，先后为米高梅等多家电影公司担任影片的摄影或摄影指导。1933年，他为福克斯公司拍摄的《横渡大西洋》一片在好莱坞造成轰动，奠定了他好莱坞高级摄影师的地位。1938年，他凭借《海角游魂》一片首次获得奥斯卡奖的提名，随即他与华纳兄弟电影公司签约，为该公司拍摄了26部电影，多次获得奥斯卡奖的提名。1953年，黄宗霑终于凭借《玫瑰纹身》一片获得当届奥斯卡金像奖最佳摄影奖，1963年，他拍摄的《赫德》一片再次摘得奥斯卡金像奖最佳摄影奖，而他在奥斯卡所获得的提名已经超过了十次之多，成为奥斯卡和好莱坞历史上数一数二的顶级摄影师！

奥斯卡之最

获奥斯卡奖和获得提名次数最多的影片

在奥斯卡奖的历史上，共有三部影片获得了当届奥斯卡十一项大奖，它们分别是1959年的《宾虚》、1997年的《泰坦尼克》以及2003年的《指环王3：国王归来》。

而获得提名次数最多的影片则是1950年的《彗星美人》和1997年的《泰坦尼克》，它们获得了当届奥斯卡十四项提名。

奥斯卡最失落的影片

1977年的《转折点》和1985年的《紫色》无疑是奥斯卡历史上最失落的影片，因为虽然它们分别在当届奥斯卡评选上获得十一项提名，可是最终结果却是一无所获，扎扎实实地陪太子们读了一回书。

获奥斯卡奖和获得提名次数最多的女演员

获奖次数最多的女演员是在2003年刚刚香消玉损的著名影星凯瑟琳·赫本，她凭借在1933年的《惊才绝艳》、1967年的《猜猜谁来吃晚餐》、1968年的《冬狮》和1981年的《金色池塘》中的出色表演，共囊括四个奥斯卡最佳女主角奖，是好莱坞名副其实的第一影后。



■第七十七届奥斯卡奖全体提名者的合影

但是要论起获提名次数，十二次被提名的她只能排名第二了，排在她前面的是另一名女明星梅丽尔·斯特利普总共获得过十三次提名，不过斯特利普小姐仅在1978年的《猎鹿人》和1982年的《苏菲的选择》中分别获得最佳女配角奖和最佳女主角奖。

获奥斯卡奖和获得提名次数最多的男演员

与上面提到的女演员所不同的是，获奥斯卡奖和获得提名次数最多的男演员均由著名演技派明星杰克·尼科尔森所囊括，这名奥斯卡历史上最成功的男演员总共获得过十二次提名，并且凭借1975年的《飞越疯人院》和1997年的《爱是妥协》荣获奥斯卡最佳男主角奖，并在1983年凭借《亲密关系》一片荣获奥斯卡最佳男配角奖，他也是目前惟一一名三次获得奥斯卡奖青睐的男演员。

获奥斯卡奖和获得提名次数最多的导演

约翰·福特是获奥斯卡最佳导演奖最多的导演，他曾5次获得最佳导演奖提名，其中4次捧走小金人。不过，威廉·怀勒是获最佳导演奖提名次数最多的导演，曾12次获提名，但只捧走3个小金人。

获奥斯卡奖和获得提名次数最多的个人

著名作曲家约翰·威廉姆斯是当今影坛获得奥斯卡奖提名次数最多的人，为近百部电影担任配乐的他一共获得奥斯卡最佳配乐奖总共39次提名，令人难以望其项背。他一共获得过五次奥斯卡奖。

“米老鼠之父”——沃尔特·迪士尼是获得奥斯卡奖次数最多的个人，他的一生中一共获得过26次奥斯卡奖，特别是在1953年的奥斯卡颁奖典礼上，仅他一人就四次上台领奖，也是单届获奥斯卡奖最多的人。


■沃尔特·迪士尼和秀兰·邓波儿都是让人羡慕的幸运儿，前者拥有26座小金人，后者在6岁那年就捧得奥斯卡


■鲍勃·霍普是奥斯卡奖历史上最成功的主持人

奥斯卡最失落的演员

李察·伯顿和彼得·奥图是奥斯卡最失落的演员，它们分别都七次入围奥斯卡奖，却均铩羽而归。前者是著名影星伊丽莎白·泰勒的丈夫，后者则在第七十五届奥斯卡奖上荣获终身成就奖，也算是给这位出色的爱尔兰男演员最好的安慰了。

最年轻的奥斯卡

最年轻的奥斯卡颁奖人是哈雷·乔伊·奥斯蒙，他在他11岁那年就走上了1999年的奥斯卡颁奖台，同时他也凭借《第六感》一片获得当年最佳男配角的提名。

最年轻的奥斯卡获奖人是“永远的秀兰·邓波尔”，在她6岁10个月的时候就获得了1934年奥斯卡特别奖。不过在竞争类奖项中，最年轻的获奖人是1973年凭借《纸月亮》而获得最佳女主角奖的泰坦·欧尼尔，那一年她才10岁。

最年长的奥斯卡

最年长的奥斯卡获奖人是演员格劳乔·马克斯，他在1973年获得奥斯卡荣誉奖的时候已经是83岁高龄的老人了。在竞争类奖项中，最年长的获奖者是在1989年凭借《为黛茜小姐开车》而荣获最佳女主角的80高寿的杰西卡·坦迪。

最成功和最失败的奥斯卡主持人

每一届成功的奥斯卡都离不开一个成功的主持人，在第七十七届奥斯卡颁奖典礼上还特地播放了一部短片来纪念奥斯卡历史上最成功的主持人鲍勃·霍普，妙语连珠风趣幽默的他一共主持过12次奥斯卡颁奖典礼，另外还有5次担任特约主持人。

而最失败的主持人则是美国著名的“今夜秀”主持人大卫·莱特曼，这位深受美国观众欢迎的脱口秀主持人却在1996年的奥斯卡颁奖典礼上名声尽失，在自己节目中尽显儒雅的大卫在当届奥斯卡颁奖典礼上与现场气氛格格不入，场面几度极为尴尬。大卫的声誉在这届奥斯卡过后一落千丈，恐怕在以后的奥斯卡上是再也看不到这位老当益壮的主持人了。



赤雨降临警报

——《鬼泣》同人小说

文 菜菜子



MISSON 1 来自露西亚的信

每一晚，当长啸的警报声响彻全城时，那个光怪陆离的梦魇都会出现——血红的天空云奇波诡，日月失色，星辰黯淡，唯有亚巴顿闪耀着妖异的光芒。地面上瘴气弥漫，活物皆发出野兽般的呼号，死者张口吐出忿恨的诅咒。羔羊在哭泣，狮子茫然徘徊，滚烫的风掠过大地，把他们烧成灰烬……

……我看见一个深不见底的大洞，从里面流出毒和恶意的火焰。亚巴顿贪婪地注视着它，他说"钥匙、钥匙"，因那洞尚未完全打开。我听见他的万千铁骑蠢蠢欲动的噪音，我闻到硫磺和鲜血的味道，我的双翼被灼伤，我伸手去寻我的配剑，但连它们都生锈变钝，无法帮助我。

当无数炽热的火自天际出现，亚巴顿得意地咆哮，他恐吓我、嘲笑我、引诱我。我身体里一半沸腾得象地狱的火海，另一半寒冷得象北极的冰原，人性在沉睡，魔性中最狂暴的部分被煽动得左冲右撞，要去到他那里。痛苦，一分钟好像整整一生，我大概喊了你的名字，向你求救，但回答我的只有那大洞里传出的惨叫。

无法摆脱那个噩梦，那一切都是真的，我知道那些都会发生，因为我看见自己的终结，每一晚我都会死去。当我醒觉时，黑暗还往往要在眼前留存许久。我需要你的帮助，因为真正的死亡很可能不会等到最后再发生，我有预感，玛奇埃也有。我并不畏惧死亡，但是我憎恨失败，一想起灵魂会被人利用，我便忍无可忍。折磨令我变得虚弱，怒火令我失去理智，使我无法离开这座城市去找你，只有等待。

但丁，"赤雨"就要降临了。

露西亚

揉皱的信纸从但丁手中滑落，随风飞向铁锈色的浑浊天空。高楼被夕阳拉长的阴影仿佛巨大的日晷，指向死亡的时刻，指向露西亚被钉穿在电线杆上的尸体。不远处玛奇埃身首异处，被野狗啃噬得面目全非。在这条阗寂无人的街道上，他独自矗立着，红衣在风中猎猎作响。

我来迟了。

他张开双翼，把露西亚的身体轻轻抱下，她手中兀自紧紧握住一把折断的短剑，身体几乎被撕成了两半。

露西亚，玛奇埃，对不起。

但丁抱着她缓缓跪低，摘下摩托车风镜。他的眼神和平时似乎并无分别，但全身的肌肉都在沉默中扭紧。这种感觉，许多年前面对维吉尔时曾经体会过，却仍然不知怎样形容它。太阳渐渐西沉，暗影逐步占领了地面，最深的角落里传来怪诞的窃窃私语，但照平常的眼光看去的话，那里空无一物。

但丁伸手想替露西亚合上双眼，但触及她额头的刹那，好像有一道电流突然出现，在几秒的瞬间内令他的心脏停止了跳动。抬头，面前赫然是魔人形态的她，绿色的眸熠熠生辉。

钥匙。

什么？

钥匙，被人抢走了。

露西亚，谁做的这些？

她扭头指向远方。

但丁一眼望去，只有无数影影绰绰的建筑物耸立在灰色的工业迷雾中。

但丁，"赤雨"就要降临了……

什么是"赤雨"？

回答他的是无数稍纵即逝的画面，好似加速放映的电影：血红的天空、巨大的妖星、震耳欲聋的轰鸣、铺天盖地的奇怪生物席卷而来，还有玛奇埃惊恐的脸、折断的剑刃反弹、高速移动的物体，等他察觉出那是一个背生双翅的影子时，眼前却突然寒光一闪……

幻象嘎然终止，立刻听到自己心脏以似乎要炸裂的速度飞快的搏动，但丁颓然跪倒，喘息不止。

那些是露西亚残留的意识，她死前最后的愤怒和恐惧在瞬间涌入自己的脑海，猛烈的程度连魔人都几乎承受不住。

但此刻周围仿佛什么都没发生，只剩下一片纯白的羽毛象雪花般飘落到她的面颊上。那双眼已然闭上。

微弱的嘈杂声益发嚣张，那些东西在黑暗的保护下跃跃欲试，原本方正的建筑物投影开始扭曲变形，试探地朝着两具尸体伸展。

但丁的呼吸渐渐平伏，他默默戴上风镜，站起身来。

影子夹杂着嘻笑怒骂舞动着。

蠢货。

伴随着手臂疾速的挥动，伊夫利特喷吐出太阳般炽热的烈焰，那是人类肉眼根本无法正视的光芒，四周十余米范围内顿成火海。无数绝望的嚎叫从但丁耳边掠过，但他始终只注视着她们。

烈火蒸腾，吹动露西亚的红发，包围了她们，将她们带走了。

转眼间，火焰消弭，日沉西方，夜看起来如此漫长。黑色重型机车的引擎发出阵阵咆哮，载着但丁向城中绝尘而去。

MISSION 2 豹的追击

透过红外瞄准镜，原本灰扑扑的建筑物、车辆、街道，都蒙上了诡异的荧绿色。偶尔几个路人缓缓走过，在镜头里形成小小的红黄色光斑。

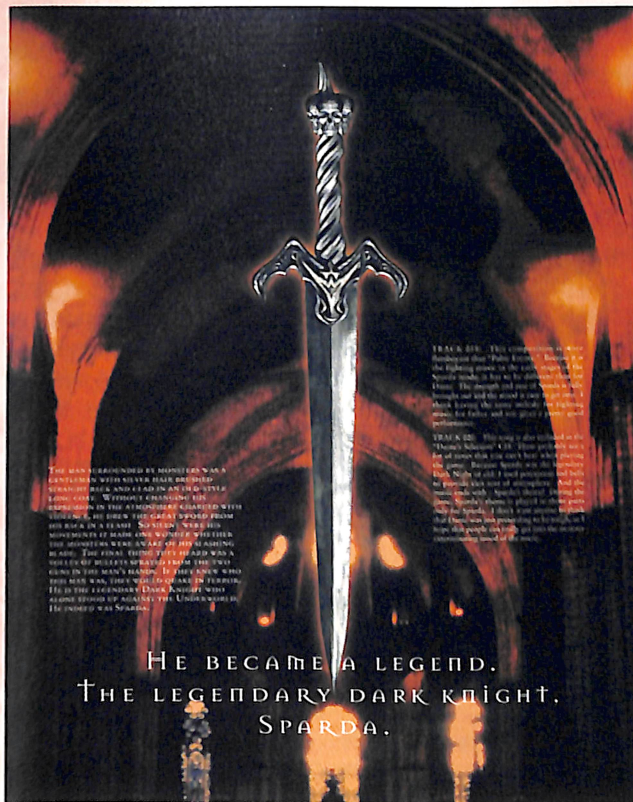
提西芬总觉得视野不稳，握住狙击步枪的手掌好像在出汗。她企图遏制想大口呼吸的冲动，随即才意识到自己并无呼吸，手心也凉如夜风，只是心理紧张所致。她往其他两名同伴藏身处扫视一遍，他们和她一样不会形成光斑，只有绿色的轮廓静静的伏着。大家的目光都交汇在对面那桩大楼最高层的落地窗。

时间一分一秒过去，房间里终于亮起灯光，数个人影出现了。

提西芬又开始感到呼吸阻塞，因为她辨认出今次的目标正在其中。

"阿波利昂来了。"几乎同一时间耳机里响起同伴的声音。





“收到。不要轻举妄动。”

她在许多地方见过凯撒·阿波利昂，不管是报纸头条、新闻节目，还是慈善晚会、电影首映，他永远是个服饰优美，风姿翩然的明星式人物。瘦削灵活的身材使他看上去象一只光滑精干的水獭，伶俐的口齿为他博取了无数掌声。

但她知道真实的阿波利昂完全不是这样的。

他是个靠可卡因起家的毒枭，一个无恶不作的黑帮分子。在他现在拥有的地位上，警察和司法系统根本奈何他不得。他的同行也在数次暗杀不成之后一个接一个地从这个世界消失，但并不等于他们之中无人得手，其中一次甚至有人亲眼看见他和直升机一起在半空中被炸得粉碎。只是不管怎样的明枪暗箭，阿波利昂仍能够奇迹般生还。

那不是传奇，提西芬几乎可以肯定他不再是人类。

他的灵魂想必早已交给魔鬼了。

“线报没错，他的确是来和那个古董商人见面，但是无法确定他们在看的东西究竟是不是‘钥匙’的真品。”同伴在耳机里说道。

“不要着急，我们的人会来点小花样。”

提西芬低头看看手表。对面的房间里，另外一方正打开一个银色手提式保险箱，向阿波利昂展示着什么。

四、三、二、一……

突然整栋大楼所有灯光全灭，一片漆黑，瞄准镜里的红色光斑发生了小小混乱。提西芬扣动扳机，射出的不是普通子弹，想靠这种方法杀死阿波利昂是愚蠢的，那弹壳内只有一种烟雾试剂，假如他们拿着的是真正的“钥匙”……

整个房间瞬间被一道异彩照亮，手提箱内无法看见的物体放射出蜿蜒流转的光芒，仿佛星辰坠落。

提西芬心里陡然下沉，这是她不愿意得到的结果。

但已经来不及想太多，阿波利昂身后的一条人影猛然扭头，目光准确无误的射向相隔一百多米的对街天台，和她撞个正着。

那是两道金色的寒光。

被发现了！

提西芬立刻发出“撤退”的命令。她自己翻过天台栏杆，从几十米高处跳下，落地时的冲击在沥青路面形成蛛网状的裂痕。

斜上方传来清脆的玻璃碎裂声，她抬头看去，除了碎片的闪光什么都没有。但随即发现自己过于迟钝了，从大楼顶端跃出的黑影在她目光逡巡的一秒时间内便降临地面，轻飘飘的没有一丝声响。

就凭这速度，提西芬也知道追来的是谁——她最不愿意碰到的对手。

保持着落地后单膝着地的姿态，她撑住地面的右手暗暗蓄力，好似运动员起跑时的准备动作。

碎片叮呤落地，有些被反弹起来，宛如飞溅的水花。

提西芬左手拔枪向对方连射，右手、双膝、脚尖、身体同时发力，借子弹的后座力向反方向疾速跃去，动作象精密机器般一气呵成，眨眼间已经去到数十米开外。落地后更是尽全力飞奔。

虽然可以肯定对方的速度一定在自己之上，但她深知若交手更无胜算。

那家伙是个非常可怕的敌人，对于这一点她深信不疑。

因为，自己曾经被他杀死过一次。

十秒后她已跑过整整一个街区，仍不敢稍有懈怠，除了自己的脚步声外四周死寂无人，但她仍然觉得身后传来细微的动静，越来越近……忽然脑后响起尖利的破风之声，她侧转身体、后仰躲闪的动作若迟百分之一秒，半个头颅就会不翼而飞。对手已追到距离不足五米的地方，这次偷袭令提西芬彻底停步，完全落入他的攻击范围内。

头顶街灯时坏时好，光线明灭不定，他年轻的容貌在其间时隐时现。俊美好似希腊雕像，冷酷宛如地狱鬼魅。

他抬手接住刚刚放出的回旋镖，原来是手中钢爪上的一枚喙形指刃。

提西芬一再告诫自己不可自乱阵脚，但仍无法遏制彻骨的恐惧。她脑中一片忙碌，思考可能的脱身之计，假如此时有同伴前来帮手，或许……

“只有三个对吗？你是最后一个。”看透了她的思想，少年微笑道。

无论如何要把阿波利昂得到钥匙的消息带回去。提西芬咬住嘴唇。

我曾经被他杀死，不等于就会再次发生。

她决定拼了。

两人同时朝对手冲去，追杀者锋利无比的右爪直击提西芬左胸。她横亘左臂迎向那五枚利刃，右手拔枪射去。下一秒，她的左臂已整个解体，射出的子弹被对方的左爪挡下，但紧接着手枪却突然弹出一根肉眼几乎无法察觉的钢针，钻穿了敌人的左手，直指他的颈动脉而去。

一只手抓住她的左臂，一只被反向穿透，他根本无法阻挡，也无法躲避。

赢了！

但她高兴得太早了。少年左肩鼓起变形，一只豹子的头颅赫然出现将钢针拦腰噬住，无法再接近他的颈项半分。

提西芬闭上眼睛，她知道大势已去。

甚至枪声震耳欲聋的响起时，她也恍惚以为是自己下意识的行为。

但随后却听到他短促而痛苦的咆哮，抓住提西芬的双爪把少年剧烈的颤动传递到了她身上。

她被猛地甩开，跌出十米远。

敌人暴跳如雷，不知谁连续三枪击中了他的侧额，整个头颅血肉模糊。大概是受到重创，他的身体无法控制地胡乱变形，在挣扎中逐渐呈现半人半兽的形态，异常可怖。

“不许打女人。”落地的剧烈冲撞令提西芬脑中嗡嗡作响，隐约听到有人这样说道。

少年停止嘶吼，原本英俊的容貌一半已变成豹的样子，他忿恨地瞪视了一眼站在废弃汽车顶的红衣男人。街灯闪烁，下一次亮起时他已消失不见。

提西芬摇摇晃晃地站起，她也一样狼狈不堪——失去左臂，右手被捏得粉碎，头脑晕眩得几乎难以保持平衡。

忽然一支黑色枪管指住她的前额。但丁皱着眉头审视着她。

“你自己说不打女人。”

“我刚发现你不算女‘人’。”他用白象牙敲敲断臂处露出的机械骨骼。

提西芬恼怒地想回敬两句，却无力跌坐下去。这身体明明不应该有感觉，可她好似快要虚脱般。

还有疲惫感，就证明我依旧是人。

她面带倔强的表情陷入了昏迷状态。

俯身去查看她的但丁注意到对方喉部一个好似纹身的图案——一个倒置的埃及昂克十字，不由得流露出讶异的神情。

MISSION 3　三界都市

悬挂式轻铁发出隆隆声响，在高耸入云的大厦间穿梭。拖着巨幅广告的直升机，好象一只盘旋在钢筋水泥丛林里的怪鸟，掠过笼罩市政厅的玻璃金字塔上空。商业区购物中心外壁的电视墙正在播放嘈杂的流行音乐，城市外围有无数忙碌的工厂努力向空中排放污浊的气体，高楼下是成千上万行色匆匆的人潮大军，奔波在永远见不到阳光的都市深处。

“看看这个地方——一部巨大的机器，不停的运转，却象死人的双目一样没有生气。”身处凸出在百层高楼外壁上的全透明观景办公室，脚下可以穿过钢化玻璃地板看见细小如蚂蚁般蠕动的车流和那玩具般晶莹的玻璃金字塔，使人产生高高在上的支配感和睥睨一切的野心。但丁饶有兴趣地俯瞰着这个城市，身后静静站立着一个身材修长的年轻人，黑衣金发，双眼呈现极其美丽的孔雀蓝，宛如大海在瞳孔中波动，“真想不到，我们居然在这里重逢。”

“没错，你总是出现在讨厌的地方，卡玛艾尔。”

“你也一样。”

笑容在他们脸上绽开，两人同时拥抱对方。“很久没见。”“是的，自从你离开我当了恶魔猎人。”

这一刹那但丁紧闭的记忆之门忽然打开，无数往事涌上心头。母亲和维吉尔的面孔一掠而过，父亲只有一个淡淡的背影……

“你一点都不爱护我这个恩师送给你的纪念物吗？”黑檀木和白象牙不知何时到了卡玛艾尔手中，他有点心痛地审视着上面的道道伤痕。

“虽然老了，但它们和你一样顽强。”但丁上下打量着他，“只是现在你看上去比我还年轻。”

卡玛艾尔眉毛一扬，容貌在瞬间飞快的改变，从婴幼稚童到清秀少女，从忧愁男人到垂危老者。时间被神奇的力量操纵，在他脸上如沙般疾速流去，仿佛在短短几秒看完了整个人生。但定睛细睹，面前却依旧是那个神采飞扬的美少年。

“我还是最喜欢自己这个样子。”他开心地说。

“我也还是最喜欢看你变的这套戏法。”但丁用同样的语调回答。

忽然响起两下恭敬的敲门声，卡玛艾尔应道“进来”，提西芬出现在门口。她的左臂尚未接驳，刚修理好的右手还没有进行任何拟饰，显露着金属的本色，看上去颇为怪异。见到但丁也在，她迟疑了片刻准备退出去。

“没关系，提西。”卡玛艾尔微笑道，“可以当他的面讲。”

“这是你的新‘制品’？”但丁调侃地一侧头。

“我不是‘制品’，卡玛艾尔先生改造这个身体是为了救我的命。”她怒气冲冲地说道。

“是的，提西100%保留了还是人类时的记忆和思想，倚靠她的灵魂结晶才可以控制的魔导机械体是我最近才逐渐完善的古代技术。”

“哦，我看过那个结晶。”但丁想起将提西芬带回这里的经过，“一个在她腹部发出奇异光芒的东西。”

“你居然随便……！”

“要不是发现机体上有卡玛艾尔的印章，我都无法知道该把你送去哪里。他的恶趣味——给一切做出来的东西打上自己的‘商标’。”

“还有一个——在危险的地方浑水摸鱼。”卡玛艾尔接道。

“真看不出来这里有利益可捞。”

“你不是也来了吗？”

“我在寻找杀害我朋友的凶手。”

“露西亚。”

“你认识她？”

“但丁，我知道的永远比你想象的多。”

“那就告诉我是谁干的。”

卡玛艾尔没有立即回答。他转身从抽屉的暗格中取出一个火焰状的吊坠，仔细看可以发现是中空的，里面悬浮着一个光点，与包裹它的水晶表面产生许多扭动的静电，仿佛一个小小的球状闪电。但丁立刻认出了那种独特的光芒。

“灵魂结晶。”

这个灵魂结晶和提西芬身上的又不完全相同，它似乎更活跃，更有力，发射出深翡翠色的流光溢彩，宛如鳞鳞碧波。

“这不是普通人类的灵魂。你要找的人目前就在不计一切代价搜寻它。”

“而且已经得到了，或许还不止一个。”提西芬插道。

“……这是……魔人的魂，对吗？”

“你果然有所感应。”

“露西亚就是因为这个理由被杀？”

“或者说，被狩猎。”卡玛艾尔一面示意提西芬离开，一面平静地说。

但丁黧黑的面颊泛出愤怒的红晕：“到底是为了什么！”

“听我说，但丁，你必须离开这里，整件事不同以往，凭你的力量是无法左右的。”

“我的职业道德绝对不允许听到‘放弃委托’四个字。”

“你可能只会得到和露西亚一样的下场。”

但丁以冷笑作为回答。

“你们一家都是这种冥顽不化的可恶性格。”卡玛艾尔叹道，“你知道你身处什么地方吗？”

“一个我要在里面大闹一番的城市。”

“在这里，蝴蝶翅膀的扇动会导致旋风，一颗石子可以激起海啸，因为强大的力量汇集于此。这个城市在过去的几百年间逐渐易位，从原本的人类世界慢慢伸展到神魔两个领域的边缘，现在它就象被三根针支撑的玻璃杯，稍有力量的偏差便会失衡，整个陷入其他的空间。”

“等等，你想告诉我和‘赤雨’有关的事情吗？‘赤雨’就是令空间失衡的力量吗？”

“是的，‘赤雨’是令杯子倒塌的一击，它可以制造一个门，因为空间撕裂的力量使三个领域之间的壁障变得薄弱，被完全封印的门才有可能开启。”

“那个门是……”

“……亚巴顿之门，通向无底坑的路标。”卡玛艾尔的声音变得低沉，“你应该听说过，在关于你父亲的故事里。”

沉默弥漫，两人一时噤口，都没有说话。终于但丁的声音响起：“我是我，他是他。”

“但丁！”

“你阻止不了我。”

卡玛艾尔的蓝色双眸忽然间凶光流露：“假如我一定要赶你离开，那真的很遗憾。”

“哈哈！是吗？怎么赶？”

“不要过分得意忘形，你所会的东西，全部是我教给你的。我把你带进战场，也随时可以让你滚出去。”

但丁仰面大笑，笑声在房间里肆意回荡。突然红衣一闪，阿拉斯托带着雷电的嘶鸣朝卡玛艾尔当头斩下。

提西芬在门外忽然听见里面翻天覆地，急忙冲进去，险些被飞过来的台灯击中。短暂的较量已经结束，但丁的红衣还没有停止飘舞，眉心已经被卡玛艾尔用枪指住，而阿拉斯托只把价值不菲的办公桌砍成了两半，杂物四下飞散。

在极短的刹那，卡玛艾尔投映在玻璃地面上的影子发生了变化。

镰刀状的巨大双翼几乎包围了整个房间。

“离开这里，否则我就杀了你。”他的眼神冷若冰霜。

MISSION4　午夜出没的狼群(上)

夜色浓重，但丁的黑色机车载着他在横穿楼群的公路上疾速飞驰。城市灿烂的灯火在风镜表面扭曲变形，呈现出不断变化、光怪陆离的动态映象，一闪即逝。

你所会的东西，全部是我教给你的。

卡玛艾尔的怒容、笑靥、声音，都是开启时光隧道的钥匙。被深埋在心底，甚至自己都觉得业已忘却的许许多多，想起来的时候竟如昨日重现般真实，又如恍若隔世般遥远。

一离开那栋办公大楼，他便尽情飙车，好象想把袭来的过去甩到身后。然而他没有意识到的是，在这将近六十分钟的时间里，自己满脑子想的都是过去……

……第一次被人牵着走过甬道般阴暗狭长的走廊，第一次见到他在窗口剪影般优美的侧面，第一次摸枪，第一次抓住对孩子来说过分沉重的大剑，第一次挥动它，第一次和他对战，第一次被打得遍体鳞伤，第一次斩杀魔物，第一次听到他的夸奖……

你和爸爸是怎么认识的，卡玛艾尔？

……不打不相识，第一次相遇时我们差点杀了对方。

那后来为什么又作了朋友？

因为他胜了，我输得心服口服。

爸爸是什么样的人？

和你一样——银色的头发，钢蓝色的眼睛，嘴角有浅浅的笑纹。

他很强吗？

很强，非常强，那个时代最厉害的剑士。

太棒了！妈妈总是不肯跟我讲爸爸的事情，可是我也想当最厉害的剑士。

一定，但丁，你长大以后一定和他一模一样——样潇洒，一样强大，一样温柔。

爸爸很温柔？

是的，对你母亲，对你和你哥哥，对这个世界。



他为了爱，选择放弃无敌的力量和不死的生命。

所以他现在不能和我们在一起?

对，你要快点成为男子汉，代替他保护自己的家人。

我肯定会保护妈妈和维吉尔的，而且我会一直和卡玛艾尔在一起，等你老了，我也保护你。

…………

结果我既没能保护妈妈，也没有一直和他在一起。况且，卡玛艾尔永远不会老，即使这个世界消失，他也可以继续存在。

你所会的东西，全部是我教给你的。

这句话在当年离开时也曾经听到。

如果你觉得已经学够了，那就走吧。

说话时他面向窗外，只留给自己一个孤独安静的背影。

如果当时能看到他的眼睛，那其中会是悲伤的神情吗?

假想中卡玛艾尔流露忧愁的双眸却和方才冷酷高傲的眼神重合。

离开这里，否则我就……

……杀了你!

大电视墙上的三维时针指向午夜零点。

伴随着最后那一下滴答，黑色机车发出刺耳无比的急刹声停了下来。

强烈的杀意令但丁全身微微一震。

他这才发现，刚刚完全沉浸于回忆中的代价是多么的大，他忽略了对外界的一贯警觉，甚至对一种根本不可能出现在都市里的怪音充耳不闻。

——那是无数亦远亦近的长啸，狼的长啸，高亢而凄凉，仿佛葬礼的哀乐。

声音来自四面八方，但明显越来越近，对方在逐步缩小包围圈。

中心就是他。

野兽的腥气、低沉的喉音、黑暗中闪烁的点点绿光，宛如鬼火，无处不在。

但丁一边慢慢握紧阿拉斯托的剑柄，一边搜索对方首脑所在，在魔人异常敏锐的五感下，数十米外一只小虫扇动翅膀的声音都不能逃过他的耳朵……

——身后忽然传来极细微的动静!

拔剑、转身、红衣被旋转的高速带起，飞至水平，好似烈焰喷薄，阿拉斯托借回旋的离心力全力斩出，这一击的余波也足以将敌人震开。

然而剑所指处只得空气。

脑后却有一个女声突然响起，近得几乎就象亲密的耳语。

"Enchant é e,Monsieur Dante(非常荣幸见到你，但丁先生)."

两柄冰冷的圆月弯刀同时刺穿了他的身体。

MISSION 5 午夜出没的狼群(下)

提西芬轻轻推开通向天台的门，扑面而来的是在数百米高度上变得阴冷如割的夜风。卡玛艾尔修长的身影如同大理石雕像般矗立在栏杆边。

"您找我，卡玛艾尔先生?"

"下一次，不许再去冒那种险了，提西。"

"对不起，我只是……"

"我知道你想复仇，但不是现在。"

"您难道不想做点什么吗?眼看着阿波利昂逐渐接近他的目标……"

"我并不是人类的保护神，提西。我会来到这个城市，亦是遭到力量的吸引。"

"可是……您救了我!"

"我没有。事实上，是我违反游戏规则，在你死后仍然让你的灵魂停留在这个世界上的，这不是在鼓励你去复仇。"

"那是为什么?为什么在大家都被杀以后，单单留下我?如果不是为了报仇，我为什么要继续存在?在这个可恶的身体里面!"

"……用我的眼睛看这个世界，人类的灵魂就象蜡烛一样静静的燃烧着，一阵微风来临都会使它们摇曳不止。可是当我发现你的时候，那个快要消散的灵魂却放射出无比耀眼的光芒，照亮了黑夜。你的心脏已经停跳了，但是你却在执着地告诉我你是多么留恋生命。我已经很久很久没有见过……那么美的事物了。"

夜风呼号，提西芬却感觉不到寒冷。她无法回想起溺死的感受，但她知道卡玛艾尔没有撒谎。这个少年是如此不可思议，他就象他海洋一般的双眸一样，深邃得无法探知，而自己只是其中的一条游鱼。

"人类，在你们的世界里非常渺小，对吗?"她忍不住问道。

"可你认为我是什么呢，提西?"

她无言以对。

"我不会再阻止你了，每个人都要为一个目的而生存。你是永远自由的，没必要听从我的指挥。"

"或许我并不是想复仇，我只是想战胜我最恐惧的东西，我想战胜自己的心。"她鼓起勇气说，"卡玛艾尔先生，你会对什么事情感到恐惧吗?"

"会的，孤独。"他微笑，但只持续极短时间，就被警觉的神情代替。

提西芬也察觉到了，两人朝同一方向望去。

星星点点的绿色光芒在楼群中若隐若现，伴以凄厉的长啸声。

"狼群!"提西芬叫道，"是赛琉思!"

忽然大团火光自远处升腾，隐约可以听见低沉的爆炸和重物坍塌的巨响。

卡玛艾尔的表情变得异常严峻。

同一时间，在高架公路上……

榴弹炮追踪着敌人高速移动的身影连续发射，在两侧的建筑物上形成一连串烟火交加的创痕。

对方在迅速躲避的同时发出尖利的呼声。闪烁着绿色荧光的狼群忽然一起咆哮，数百条暗黑的影子朝但丁扑来。

他单膝跪倒，伊夫利特重击地面，高温烈焰如火山般爆发，距离十米内的黑影顿成飞灰。

但敌人已抓住时机一跃逼近，脱离了榴弹的发射范围。

她在最后一次移动时已变形为巨大的影狼，并且和真正的影子一样平贴在地面上，成排放射如同钟乳柱般的尖利刺针。

但丁高高跃起，伊夫利特吐出两团炽热的火弹，但却只击中水泥路面——对方在最后瞬间突然消失。

背后!

幸好及时变身为魔人，他才能抵御住正中后心的重击。不过仍然被从空中打下，带着巨响坠落在公路当中。

敌人则恢复人类形态，轻飘飘单足着地。

尘埃渐散，两人终于第一次看见对方的正面。

"你究竟是什么东西?"她看着手中刚刚从但丁身上拔下的一对弯刀，就算是魔人被刺中要害也会受重创，对手却一滴血都没有。

"任务中的恶魔猎人，十倍顽强于平时。"但丁不慌不忙地抖去外衣上的烟屑。

她尚未接口，忽然右臂传来一阵剧痛，阿拉斯托在接触刹那放出的闪电割裂了肩膊处的肌腱，黑色的血液淋淋沥沥洒在地面上。

"是你逼我出手打女人的。"他耸肩作遗憾状。

狼群本来又在逐渐围拢，并发出低沉的嘶鸣，忽然全部竖起耳朵，似乎听到了什么更值得注意的声响。

"我叫赛琉思，"她舔舐着流淌在手指上的血液，面露微笑："阿波利昂没有骗我，斯巴达的儿子果然比一般猎物有趣得多……"

但丁抬起一边的眉毛。

她的面孔瞬间变得近在咫尺，鼻尖几乎贴在他脸上。

指尖上的黑血被缓缓抹在但丁额前，好象印第安巫师的化妆。

"你迟早是我的，Mon cheri."

但丁正想隔着外衣给这女人一枪，耳膜却忽然感受到奇异的震动，有些古怪的声音从远处传来。

他分心的刹那，赛琉思已抽身离开，狼群也迅速没入夜色之中。

此刻已无意再理会她，但丁终于分辨出那诡谲的噪音。

——长啸的警报如滚滚雷鸣在城市上空回荡，在魔人耳中更化为具有强烈暗示的信号。

脑中不断涌现出露西亚曾经描绘过的画面，无比真实，无法抗拒。巨大的压迫使但丁浑身颤抖，几乎不能站立，他这才明白了露西亚的话。

MISSION 6 阿波利昂的独白

我的本名不叫弗朗西斯·阿波利昂，也不是生来就位居万人之上。恰恰相反，我的童年和少年时代都在这个都市最贫困最黑暗的角落渡过。那里是人世间被遗忘的角落，没有秩序，没有希望，只有无数在泥沼里挣扎却依旧渴望生存的卑微人类。

不知道父亲是谁，母亲也在我八岁左右就失踪了。其实有没有他们一点也不重要，或许没有还要更加轻松些，父母只管把孩子生下来，然后就让你遭受无穷无尽的虐待和役使。小孩都早早学会了自立，这里的"自立"不仅是指给自己挣来口粮，还要学会保护自己，威吓别人，暴力是必不可少的一课。我的世界里没有"犯罪"的概念，为求生一切都可以去做，尽管根本不知道活下来是为了什么，那只是一种本能。

我先学着其他的孩子那样小偷小抢，然后开始贩卖麻醉剂和摇头丸。十二岁时同我搭档的一个男人欠了高利贷，企图席卷我们所有的钱逃走，我杀了他。临死前他说："你是个大人了。"

如果你看见当时的我，一定会被那个瘦小少年眼睛里燃烧的恶意和力量所震撼。现在已无法回想起早年生活里的细节，只记得人们都象野兽一样凶暴，而世界则象即将末日一般混乱而疲惫。我们身处的地方好像一个巨大的瓶底，要很努力的抬头才能看见都市

最美丽最光辉的高楼大厦。没人不梦想去到那里，但是一万个里面没有一个成功。曾经有一个垂死的老乞丐对我说："神才配住在那儿。"

我只把这话当作一个失败者的自我安慰，因为我不相信世界上存在神，直到最终遇到了一个……

二十岁时我已经混得不错，是个小有势力的毒贩头子，地盘日益扩大，结果引来同行的嫉恨。一天晚上当我外出时，他们雇佣的杀手发动攻击。我的汽车被炸翻了，司机血流满面当场死亡，两个保镖掏枪还击时被打成了筛子。他们把断了双腿的我从车里拖出来，对准我的胸膛连开三枪……

奇怪的是，濒死的回忆并不痛苦。那时人们往往丧失了真实的官能，脑中只残留下一些平日最深刻的念头。

眼前浮现出无数幻想，我想象自己居住在城市最高的顶端，脚下是灿若繁星的夜景灯火，人们对我顶礼膜拜，金钱同权杖一道闪烁刺目的金光……

一切转瞬即逝，我只感到寒冷，双眼只能看到黑暗。这是死亡业已降临的标志。

然后，神出现了。

一团生有巨大双翼的金色光芒，那便是我第一次见到的神。他的声音直接飘进我的脑中："你已经死了，为什么还不离开？"

我已无法回答，只记得那团光芒越来越大，完全笼罩了我……

我再次醒来时，他以人类的姿态出现在我面前——一个容貌俊美的青年。我立刻知道自己已不是人类，他用奇妙的方式赐予了我全新的生命。

"你叫什么名字？"他问道。

我双膝跪倒，以奴仆的姿态请求他给我命名。

"弗朗西斯·阿波利昂。"他说，"这就是重生的你。"

那便是一切的开始——一次崭新的生命。

MISSION 7 杀死露西亚的人(上)

……妖星、轰鸣、怪物、剑刃、背生双翼的影子、眼前寒光一闪……



但丁倒抽一口冷气，悚然惊醒。

头痛欲裂，浑身无力。露西亚的回忆再次侵入脑海，仿佛自己也和她一起经历了死亡。

随后他立刻发现身体完全无法动弹——四肢都被带上了特制的镣铐，可以同墙壁产生强大的电磁引力，同锁链无异。

大脑这时才开始迟钝的运转，他回想起了早先发生的事情：与狼群交战、警报袭来、痛苦到昏厥……

看来是被捉住了。

那古怪的警报，估计是某种特殊催眠音波，可以带给魔人强大的精神伤害。

"怪不得他们可以狩猎魔人。"他想。

抬头观察四周，原来身处一个阴暗而巨大的地下室。尽管光线不佳但仍足够他看清——自己被一个巨大的立方体包围，好像是用玻璃构成，既透明又显得很轻薄。但仔细辨识可以发现，那"墙壁"根本不是普通物质，而是如雾气或者液体般可以流动的膜。立方体的六个面都嵌入一个发亮的光点，色彩各异，以它们为中心向各自的四个角扩散出去无数淡红色线条，随光点的忽明忽暗一同搏动，仿佛人体的毛细血管。

……但丁……

露西亚的声音忽然在脑中响起。

难道还没有脱离幻觉？不，是从这里的某处传来！

但丁四下寻找声源，然后立刻发现自己刚才忽略了什么。

那些光点正是卡玛艾尔曾经展示过的魔人灵魂，被保存在火焰状特殊容器内象球状闪电一般的结晶体！

……但丁……

声音从其中一枚深绿色结晶中断续传出，露西亚微弱的呼唤。

那色泽正如她的瞳孔。

但丁好似突然想起什么一样流露出震惊的表情，这并不是他第一次见到那颗深绿色结晶。

露西亚记忆中快速闪动的画面在但丁脑海里逐一分解，他让自己完全进入她的角色，用她的眼睛再次审视生命最后一刻的情形。

——短剑折断，敌人高速逼近，双翼如同巨兽锋利的獠牙迎头而下，对方的瞳孔像幽蓝的钢铁一样寒冷……

那是他再熟悉不过的面容。

卡玛艾尔冷酷的面容。

同一时间。

提西芬如一只蜘蛛般用吸附装置攀爬在一栋六十六层的三棱柱形建筑物外侧，她克制自己不去看脚下的万丈深渊，眼睛一直注视着耸立楼顶的埃及鹰神荷路斯雕塑——阿波利昂公司的标志。

时间仍是半夜，整座大楼只有一处仍露出灯光。

她悄无声息地逐渐接近那个窗口。

同一时间，大楼总裁办公室内。

整个房间只亮一盏台灯，阴影笼罩着大部分地方。阿波利昂站在窗前的书桌边，将绯红色的葡萄酒斟入两只水晶玻璃杯里。

"我的主人，您的心愿马上就可以达成。解开封印所需的六颗灵魂结晶已经全部到手，而赛琉思刚刚为我们找到一个完美的祭品。无底坑之门马上就可以打开了。"他恭谨地说道，"为此干杯如何？"

提西芬伏在落地窗边的墙壁上，房间里有第二个人，但隐没在灯光不及之处，轮廓模糊。

那人没有响应阿波利昂的祝酒，他静默许久才轻轻说了一句话，提西芬无法听清。她悄悄朝窗口挪动，想把右耳贴近玻璃。

阿波利昂忽然发出一声冷笑，高声喝道："莱奥帕德，你在等什么？！"

几乎同时，身体右侧传来野兽低沉的喉音和鼻息喷出的热气。

她悚然转头，黑暗里两只金色的眼睛近在咫尺！

猎豹咬住她右臂用力一甩，将她破窗抛入室内，掼在墙壁上，砸出一个微凹的龟裂。他自己跟着跳进来时却已变回人类形态，正是那个少年。

阿波利昂抢先一步，背后赫然伸出一个鞭子般的蝎尾，迅速变形为弧状利刃，朝提西芬横向斩出。

"停手！"熟悉的声音喝止了他，但提西芬听得浑身一震。

"卡玛艾尔先生？！"

卡玛艾尔缓缓走近她，俊美的容貌在阴暗的光线下看起来苍白无色，宛如冷漠的雕像。

同一时间，地下室。

赛琉思打开地下室的门，溜了进去。

被包围在魔法阵中的但丁，看起来似乎仍未苏醒。她露出得意的微笑走近。

"就说了你迟早是我的。"她大胆托起但丁的脸庞，那额头上依旧有自己留下的黑色符号。

赛琉思伸出舌头舔舐那血迹。

但丁的眼睛突然睁开，镣铐发出静电嗡嗡声，他用尽全力使双臂活动，迅速扼住她颈部。

"卡玛艾尔在哪里？"

赛琉思惊恐地睁大眼睛。

同一时间，总裁办公室内。

"……为什么？"提西芬惊愕得无法组织思维，只能说出这三个字。

"提西，正义之神卡玛艾尔，只是你眼中的幻象。"

"我不信……"

"我救了你，不等于就是善人，我也给了阿波利昂第二次的生命。"

"那你到底想要什么，你为什么……"她依旧语无伦次。

"其实，你和他都是我所制造的魔导机械体之一，万分之一。不该存在于人间的生命越多，这个都市和其他两个世界的区域就越模糊，'赤雨' 的降临也就越容易。"卡玛艾尔伸手抚摩她的头发，"我只追求力量，其他一切人类的情感，都是通过你的心强加给我的。"

提西芬失神地望着他完美无瑕的脸庞。

"可怜的女孩。"他怜惜地说，猛地将她从窗口推出。

提西芬甚至没有尝试在空中保持平衡以安全姿势着地，她脑海里只有两句话在回荡。

卡玛艾尔先生，你会对什么事情感到恐惧吗？

会的，孤独。

方才他的眼神，看起来极度寂寥。

坠落到地面的刹那，她觉得自己好像在流泪。

MISSION 8 杀死露西亚的人(下)

卡玛艾尔独自走进地下室之中。

光线昏暗，再隔了那似有似无的魔法阵壁，但丁

踞伏在地的红色身影，一动不动宛如胸膛中一颗死去的心脏。

卡玛艾尔忽然回想起幼年的他熟睡的面孔。

他们的世界都被宿命的撕杀和搏斗充斥，从父亲到儿子，从千年前直到现在。

当时他注视着那孩子静谧安祥的表情，恍惚觉得时间也似乎停止，一切永远不会改变，而躺在他怀中的正是斯巴达。

但世界是会改变的，长梦醒来依旧孑然一身。

不知斯巴达是否也因为同样的原因，才甘愿作一个普通人类，结婚生子，垂垂老去。

他慢慢走向但丁。

我可以杀死他吗？

在他执意要离开时，自己真的几乎对他出手，可是最后仍然忍耐了。但丁永远不会属于任何一个人，任何一个地方。

"可是你为什么又要出现在我面前？"他一边喃喃地问，一边朝俘虏俯下身去。

隐藏在红衣下的却是昏迷的赛琉思！

与此同时，身后传来但丁的怒吼："为了给露西亚报仇！"

卡玛艾尔愕然回头，左脸顿时被重拳击中，整个身体像出膛子弹一样飞起，把厚重的地下室大门砸成了碎片。

"你杀了她！"但丁如狂怒的野兽一样咆哮。

"怎么，很惊讶我会这样做吗？"卡玛艾尔的声音从弥漫的尘埃中传来，恢复了平日的傲慢。

"你会出现在这里，其中一定有原因，我早该想到！"他拔出双枪，但难以遏制的愤怒令双手不住的颤抖。

"是你不听我的警告。"卡玛艾尔的身影缓缓浮现，巨大的双翼如镰刀般张开，"以为我真的不敢杀你吗？"

"放马过来！"

"你胜不了我，但丁。"

黑檀木与白象牙同时爆发短促的火光。

卡玛艾尔伸展双翼，那对翅膀比金刚石的宝剑还要锋利坚硬，轻易把银质子弹在空中劈成两段。

但丁飞跃攻击他左方，阿拉斯托带着紫色残影水平斩出。

卡玛艾尔扭头直视迫近的剑锋。

但丁在那一瞬间看清了他的脸。

雕像一样俊美的容颜上，触目惊心的蛛网状裂痕自左颊扩散到整个面孔，仿佛一个毁坏的瓷人。

那正是刚刚自己拳头击中的地方。

大剑在距离他额头毫微之处猝然停止。

"这个身体早已死去，"他的神态宛如祭坛上的圣母，"我却被迫在其中永生。"

但丁一时不知所措。

"现在不是决战的时刻，但丁。"卡玛艾尔说，"等'赤雨'降临时，我会用你来祭那些将被抛弃的过去。"

脚下的地面忽然像有了生命一样剧烈抖动，阵阵警报般的长鸣从地底深处隆隆传来。

"我会在圣地中等你。"

卡玛艾尔振翅腾空，冲破头顶的楼层而去。魔法阵上的六颗结晶也尾随他飞升到都市上空，并往各个方向散落，六道异彩的光柱顿时冲天而起。他自己则消失于市中心的楼群之中。

但丁知道追不及了，回头发现四周墙壁上乍现条条裂缝，整栋大楼开始摇晃崩塌。而代替自己被锁住的赛琉思已经醒来，正在拼命挣扎。

但丁手持阿拉斯托朝她走去。

赛琉思知道无法脱身，露出绝望的神情。

她闭上双眼。

耳边响起利刃破风的呼啸……和镣铐断裂的声音。

她愕然睁开眼睛，只看见但丁径直走出的背影。

断裂的钢筋水泥轰然倒下，填满了整个地下室。

MISSION 9 狂欢的群像

……视野内云层翻卷，如怒涛汹涌，呈现出血一样的赤红。

提西芬躺在地上，睁大双目注视着那奇瑰的天空，她的仿生皮肤在堕楼时破碎了，里面隐约闪烁出生冷的金属色泽。

雷鸣响彻九霄，狂风推动厚重的赤云形成巨大的旋涡，从中不时隐约显现出如章鱼腕足般舞动的触手，地面上的人如泥雕木塑般呆立着仰望这一切。

他们的灵魂已经飘去扭曲的空间断层，只留下躯壳还一息尚存。

提西芬忽然感觉生与死并没有多大的差别，这场角逐游戏里谁都不会获胜。

她将手伸进腹部，自己的灵魂结晶如同心脏般在身体中微微收张搏动着。

她紧紧握住那颗发出微光的宝石。

捏碎它，一切都结束了。

回忆化作杂乱无章的片段掠过心中。

生日时的蜡烛，登山时的汗水，卧病时手中的体温计，同事的笑语，闪亮的警徽，枪声，惊呼，切肤刻骨的剧痛……

……最后停留在卡玛艾尔的笑靥上。

可怜的女孩。

他的声音犹在耳边。

但丁驾驶一辆4X4越野吉普从地下停车场飞驰而出，一个急转弯停在她身旁。

"喂，要不要上来？"

"去哪里？"她茫然道。

"去参加狂欢。"

同一时间。

赛琉思终于从废墟中挣脱出来，狼群纷纷靠近她，发出狂躁不安的低鸣。

云层沉重的翻卷，泛出不祥的猩红，如一锅沸腾的鲜血。空气中飘来丝丝烧焦的气味。

她惊惧地望向天边，云层间隐约有无数东西闪烁不停。

同一时间。

豹人莱奥帕德灵巧地攀爬在大楼残留的几堵断壁上。

他也一样嗅到了末日来临的味道，但注意力却集中于一辆逐渐驶去的吉普车上。

但丁和提西芬坐在上面。

莱奥帕德的双眼流露出猫科动物的残忍与狡黠。此刻只有狩猎和杀戮的欲望充盈于心。

同一时间，市政厅广场。

卡玛艾尔已经进入金字塔，只余阿波利昂赤裸上身端坐在塔外，胸前一个栩栩如生的雄狮刺青随他的呼吸缓缓起伏。

他不知道卡玛艾尔在里面做什么，但清楚感觉到地底传来的力量在不断增幅，禁不住兴奋异常，交抱的双手在两边臂膀上抓出深深的血迹。

当主人成为君临一切的霸王，我也可以变成完全的恶魔。

他从诞生的那一天起就无比醉心于强大的力量，因为他只相信竞争和吞并。

阿波利昂仰首发出狂妄的长吼。

MISSION 10 复仇女神(上)

汽车载着两人在通向市中心的高架公路上急驰。

"你会用那个吗？"但丁没有回头，却用大拇指朝后一点。

吉普车尾部架着一挺重型机关枪。

"会。"提西芬简短的回答。



“很好，我还耽心女人的手臂受不了那玩意儿的后座力。”

“想试试看？”

“别着急，马上你就要试个痛快了。”但丁说，“瞧瞧后面。”

她扭头，立刻发现一个金黄色斑点在高架公路左侧的建筑物间飞檐走壁，每一跃都长达十余米，与汽车的距离在迅速拉近。

莱奥帕德追来了。

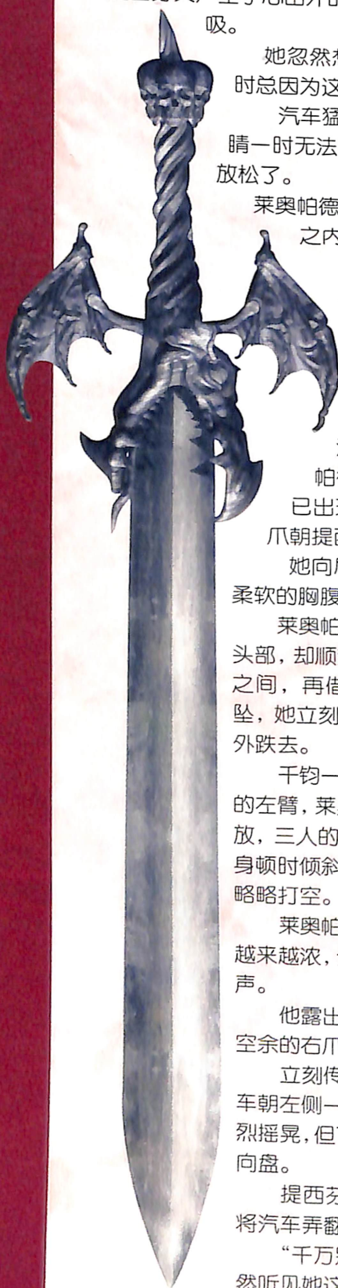
她拉栓上膛，用肩膀脱起枪托，努力把准星一直追随对方高速移动的身影。

还不够……不够……要等他再近一些……

只要你进入我的射程，就变蜂窝吧。

莱奥帕德发现了车上的武器，开始迂回跳跃，接近的速度稍稍减慢。

提西芬又产生手心出汗的感觉，非常渴望大口呼吸。



她忽然想起，以前在练习射击时总因为这样的原因误失靶心。

汽车猛力颠簸了一下，她的眼睛一时无法看清目标，手也被震得放松了。

莱奥帕德恰好在此瞬间突入射程之内！

提西芬急忙扣动扳机。

枪口吐出猛烈的火舌，在楼群上射出连串弹痕。

但为时已晚，由于没能瞄准，子弹被莱奥帕德轻易避过，再一跃，他已出现在吉普车正上方，利爪朝提西芬迎面袭来。

她向后仰倒，右脚猛踢对手柔软的胸腹，阻止他接近。

莱奥帕德的爪子无法抓到她的头部，却顺势嵌入提西芬大腿骨骼之间，再借助本身的重量朝下一坠，她立刻被扯得失去平衡，向车外跌去。

千钧一发之际但丁伸手擒住她的左臂，莱奥帕德仍旧死死抓住不放，三人的体重都往一侧偏去，车身顿时倾斜，一边的轮胎已经开始略略打空。

莱奥帕德嗅到那股烧灼的味道越来越浓，云层间远远传出呼啸之声。

他露出不怀好意的笑容，挥动空余的右爪将吉普车左后轮划破。

立刻传来爆响和漏气声，吉普车朝左侧一矮，严重失衡，开始剧烈摇晃，但丁单手几乎无法握住方向盘。

提西芬这才明白莱奥帕德想将汽车弄翻。

“千万别停，”在前座的但丁忽然听见她这样说，“赤雨来了。”

车身猛地一轻，提西芬挣脱了他的手，带着莱奥帕德一道从高架桥边坠落下去。

MISSION 11　复仇女神(下)

提西芬原本名叫罗拉·高杜，是这个城市里一名普通的女孩。她平凡地长大，经历懵懂的童年，活跃的少年和逐渐成熟的青年，她和所有其他女孩一样上学、恋爱、工作、休假，惟一略为特殊的地方就是她选择当一名警察。

也不是存有很深的正义之心，这么做的理由只是因为自己没什么其他的爱好，而警服看起来又很帅气罢了。

尽管如此她仍然认真工作，在二十四岁上就由普通巡警升任重案组刑事。

然后，她和搭档接手了一个人口拐卖的案件。那个案子造成了她人生的转折，或者说，终结。

当时没人发现阿波利昂是案子的幕后黑手，否则警局根本不会打算深入调查，等了解到眉目时已经迟了。

阿波利昂派来了杀手。

莱奥帕德以她的父母为人质，逼迫她现身，当着她的面把两个老人和她的搭档一起杀死。

然后挖出了她的心脏。

深刻的仇恨与怨念令她濒死的灵魂象太阳一样燃烧。

也令卡玛艾尔注意到了她。

得到重生的罗拉·高杜心中惟一的信念就是手刃仇人，她因此把名字改作提西芬——希腊神话中的复仇女神。

可是令她不解又困惑的是，已经死过一次的自己，仍然无法做到不顾一切，仍然在面对杀死自己的人时感到彻骨的恐惧。

“一切都源于动物性的求生本能。”卡玛艾尔告诉她。

“正因为你保留了人类的各种情感和弱点，你才和一部机器不同。”他这样说。

然而在他身上几乎看不到任何感情的涟漪。

直到那个叫但丁的人出现，她才证实了自己一贯的猜想。

深藏在卡玛艾尔处变不惊的冷静外表下，是敏感而细腻的人类的心——为爱而悸动，为战友死去而悲伤，为孤独而恐惧的心。

他永远无法忘记珍视的人弃他离去的痛苦。

“我活得太久，已经与死无异了。”他曾经说道，“假如能让我和你一样重生，我一定选择忘记一切，再也不让过去束缚我的灵魂。”

只是她没有料到卡玛艾尔真的要令赤雨降临，他其实是在迎接自己的末日吧。

高架公路下，提西芬俯跪在地。

生前死后身体所受的无数痛苦似乎同时爆发，她的手在地面深深抓出十道指痕。

抬头，看见莱奥帕德敏捷的身影以惊人的高速迫近。

十枚指刃是十道幽蓝的光，寒气森森。

他根本不记得眼前的这个女孩，即使已和她正面交锋两次。莱奥帕德是个没有过去的刽子手，屠杀是他惟一的兴趣，他才是真正的怪物。

即使他记得，也只会享受再次毁灭一个生命的快乐。

莱奥帕德知道对方是机械身体，普通攻击伤害不大，于是把目标对准提西芬的腹部。

只要灵魂结晶被破坏，她必死无疑。

提西芬缓缓站起，没有采用任何防御姿势。

“接受命运了吗。”莱奥帕德不屑地微笑。

借助身体的惯性力量，利刃深深插入她身体中，强大的冲击把提西芬撞进身后的桥墩。

他感觉到了块状的结晶，转动手腕企图把它挖出来碾碎，却听见机械扭动的声音。

提西芬腹部的金属骨骼和韧带忽然运动，将他的手腕夹住。

莱奥帕德吃了一惊，抬头却恰好与提西芬目光相碰。

那女孩带着最强烈的愤怒和仇恨注视着他，她的嘴里含着发出银白色光彩的灵魂结晶。

那么指刃触碰到的又是……？！

提西芬缓缓活动嘴唇，吐出无声的三个字。

“——你完了！”

她身体深处传来一阵震动。

莱奥帕德顿时明白过来，头部立刻变形为豹子，尖利的獠牙噬向提西芬的咽喉。

迟了一步。

埋藏于她腹部的微型炸弹骤然爆发，冲击风和炽热的火焰把两人同时撕成碎片！

世界在眼前旋转，提西芬知道这是因为自己的头颅被炸飞到半空，她听见莱奥帕德用尽全力发出最后一声绝望的惨叫。

但那时，她的脑海中只剩下了一个念头。

不能再见到卡玛艾尔了……

MISSION 12　红色嘉年华

但丁猛打方向盘想调转车身，却忘记了这吉普本身已经处于失去平衡的边缘。急转弯的惯性令汽车严重侧倾，终于轰然翻倒，左侧着地朝公路边缘滑行，摩擦出尖锐的巨响和鲜亮的火花，然后一头栽出公路，片刻后从桥底传来沉闷的撞击声。

但丁在翻车的最后一刻纵身跃出，直接朝高架桥外跳下。

他确信自己听到了爆炸声，就在提西芬落车的地方。

他奋力朝那个方向奔跑，最后出现在眼前的，是机械残片与炸碎的血肉混杂的一地狼藉。

莱奥帕德已经粉身碎骨，只剩下一大滩放射状飞溅开的血迹。

但丁发现了提西芬的头颅——人造皮肤被高温烧去，余下金属构成的肌腱和骨骼，眼珠还能转动，但颜色已变得浑浊。

她居然能辨识出但丁的面孔，张嘴吐出那颗银色晶石。

“……带我去……”由于失去了喉部发声器官，说话时只能发出微弱的丝丝声，“卡玛艾尔……”

但丁沉默地拾起她的灵魂结晶。

提西芬的头颅慢慢停止了动作。

云层的颜色由猩红转为漆黑，遮天蔽日。原先只隐约可见的细小光点已经越来越清晰，那是无数熊熊燃烧的陨石。

它们带着尖啸飞速下坠，击穿高楼大厦，如炮弹

般在地面爆裂开来。

但丁猛力跃开原地，恰好躲过一击。

他拔腿飞奔。

每一团火焰着地之处，都有一个怪物从冒烟的废墟中站起，好像身被铁甲的巨型昆虫，翅膀震动时发出咯咯巨响，如马蹄奔腾。

那正是隶属无底坑堕天使亚巴顿的庞大军团——在末日来临时食尽世间万物的魔蝗，它们会向凸显在地面上的任何东西发动攻击。

流星落下得益发密集，如同真红的暴雨倾盆。

但丁感觉自己好像在战事正酣的前线上逃亡，四周一片轰鸣，烟火漫天。

因为要左躲右闪被拖慢了速度，回首只见魔虫潮水般铺天盖地追来。

他转身拔出阿拉斯托准备迎战。

魔虫发出嗤嗤的怪音蜂拥而上。

数百条细长的黑影突然由地面冲出，截住了大军先头部队的去向。

耳边传来高亢的狼啸，赛琉思以巨大影狼的形态飞跳到但丁身旁。

"上来！"

她的眼神这样说。

"还你这个人情！"

同一时间，市政广场前。

金字塔顶上方是缓慢旋转的黑色旋涡状云团，好似台风风眼。数条庞大的腕足经由那里从异界伸出，朝塔顶探来。

两者接触的刹那电闪雷鸣，大地剧烈震动，玻璃金字塔像花瓣般慢慢打开。

——那里面本是市政厅所在，如今只剩一个深不可测的窟窿。

从里面传来隆隆的声音，仔细辨别可以听出其中夹杂了万千凄楚的呼号。

阿波利昂又敬又畏，不敢伸头去看下面究竟有什么。

那里连通着冥府和地狱。

巨蛇一样的腕足深入大洞之中。

但丁和赛琉思恰好在这时出现在广场另一侧，翻滚的虫潮已经追到他们身后数十米之处。

赛琉思呼喊狼群前来救援，但没有回应，它们早已被大军歼灭殆尽。

阿波利昂也发现了这二人，胸前狮头刺青的双眼骤然亮起，全身扭曲变形，最后幻化为一只生有蝎尾的雄狮。

赛琉思一路拼尽全力飞奔，已接近精疲力竭，眼看与追兵的距离越来越短。

"只能帮你到这里了。"

她猛地把身体打横撞击广场上围绕金字塔而建的矮墙，借强大的惯性将但丁抛出。

阿波利昂咆哮着，蝎尾在空中甩动，似长鞭一样抽下。

他想阻止但丁接近洞口。

但丁在百分之一秒间变身为魔人，以身体纵轴为中心高速旋转，像钻头般将蝎尾绞得粉碎。

恰好在大洞边缘落地。

然而身后赛琉思已踪迹全无，她刚刚所处的位置现在是一片狂潮。

魔虫肆无忌惮地迎面扑来。

阿波利昂正扭头准备向但丁发起下一轮攻势，他相信那些怪物不会伤害自己。

但随之而即的，却是背部突然传来的剧痛。

什么？

他愕然回首，却瞬间被百万大军淹没，连声音都来不及发出。

但丁冷笑了一声，纵身向洞中跳下。

魔虫乌云般迅速遮蔽了他头顶那方光芒。

但丁在黑暗里听见自己的心跳。

卡玛艾尔正在脚下的深渊之中等候。

他们之中肯定有一个要死去，或许，都不会生还。

MISSION13　茧中的天使

——生命是奇怪的东西。

我长时间苦思冥想，却终不得其解。婴儿在苦难中诞生，老人在苦难中吐出最后一口气，日子充满焦虑与不安。最后，人总是跌跌撞撞的走，摔倒了再爬起来，回头看看，不情愿地投向死神的怀抱。

要知道，死神是善良的，只是生活造成了苦难。但我们还是热爱生命，憎恨死亡，真是奇怪。

……

卡玛艾尔感觉自己悬浮在一片深蓝色的海水中，龟裂的皮肤宛如蛋壳般片片剥落。他像子宫里的胎儿那样蜷缩着，心中却奇妙地出现上面的话。

他知道自己曾给但丁读过这段文字——来自他最喜爱的作家杰克．伦敦的小说。

后者的作品中充满一望无际的冰原、白雪皑皑的世界、孤独的猎人与寒冷的冬夜里长啸的狼。

正如他此刻的心。

纯白的、寂寞的、深邃的。

卡玛艾尔的记忆像汗水般从身体里蒸发出去，那本身就是人类无法想象的壮丽史诗，跨越三个世界和悠远的时空，记载无数生死聚散与悲欢离合。

一切都远去了，最后一滴眼泪也消散于神秘的海洋深处。

他露出婴儿般的微笑。

但丁仿佛曾经熟睡。

醒来后发现自己身处一个洁白的教堂中，所有东西全部皎然无瑕，宛如用白纸折成的玩具。

惟独繁复精美的玫瑰花窗色彩缤纷，将照射进来的阳光也染得斑斓绚烂。

圣坛上的白色希腊十字架边，矗立着卡玛艾尔的背影。

他好像在眺望窗外的某处，可但丁什么也看不见。

一切多么象当年那个安静的午后，自己跑去告诉他"我想离开"。

卡玛艾尔甚至没有问理由，他或许不想知道，或许已经明白但丁迟早会走。

自己甚至希望他生气、忧伤、或者出言阻止，但他只是冷冷地扔下一句"既然如此，那便走吧。"

他们都不知道，双方皆是脆弱的，那一次两人同时伤害了彼此。

卡玛艾尔转过身来凝视着但丁，表情平静异常。

他脑海中已不再有关于这个人的记忆，他和这间教堂一样，像一张没有落笔的白纸。

此刻他只觉得面前这个红衣人如此刺眼，好像一滴猩红的血染污了完美无缺的世界。



身体自动生出银色重装铠甲与长矛，头盔上镂刻着一只瞠目怒视的龙首，尖利的獠牙正到卡玛艾尔的眉际。

他要扫除那滴鲜血。

因为它看起来有难以承受之痛。

但丁缓缓拔出阿拉斯托。

世界象诞生之前一样安静，也象万物灭绝后一般死寂。

MISSION14　在记忆的狭间

铠甲部件叮呤碰撞，发出清脆的声响。

红衣猎猎飞舞，如熊熊火舌。

两人同时发动攻击！

在普通人类眼中看来就是一红一白两团雾状残影，象慧星一样带着曳尾高速撞击在一起，又立刻借反作用力分开。

但丁着地后立刻沿墙壁疾走，绕弧形袭击敌人不拿武器的左侧，阿拉斯托与身体形成一线，直刺对手全身惟一没被铠甲覆盖的地方——眼睛。

卡玛艾尔将巨矛急速回转，强大的风压象利刃扑面而来。

但丁及时收剑护住要害，可面颊上还是感觉到刺痛，血点飞溅，全身数处被割伤。

卡玛艾尔抓住机会快速追近，长达两米的巨矛在手中使用起来依旧迅猛无比，他以完美的西洋击剑姿势刺向但丁。

不是一下，而是一片银色的闪电，他同时出手数百次，动作远超人眼能够捕捉的程度。

但丁的精神从未如此刻般集中，他清晰的看穿了卡玛艾尔每一次攻击。

舞动的阿拉斯托将那片闪电分割为两半。

他巧妙避过急风暴雨般的攻击，突入对手出招的死角。

大剑劈头斩落！

卡玛艾尔以左手臂上厚重的盾甲挡住阿拉斯托，他的进攻因此产生瞬间的中断。

但丁趁机放开剑柄，用伊夫利特打出一记重拳！

卡玛艾尔流星般朝后飞出，在空中翻转身体以双足着地，动作无比轻灵，但前胸的铠甲上多了一个深深的凹陷。

片刻之后，痛楚才渐渐出现。

——那种本来已被遗忘的感觉。

他怆然跪倒，面容扭曲，似乎觉得无法承受。

再次抬头时一改平静的神色，蓝色双眸在狂怒下变得异常冷酷，身后爆发熊熊烈焰——那是一对轰然绽放的蝶翼形双翅。

你是谁？

他用眼神质问但丁。

为什么不肯从我的世界中消失？

“因为是你说会在这里等我。”但丁回答。

卡玛艾尔的心开始混乱。他的记忆已被抹去，身体也获得了重生，但仍有某个地方在不断告诉他，自己认识眼前这个以生死相搏的敌人。

这样的犹豫和矛盾令他怒不可遏。

火翼扇动，热风席卷高温烈焰朝但丁扑来。

但丁高高跃起，变身为魔人停留空中。

卡玛艾尔则飞速掠过地面的火海，在他正下方骤然改变方向，以90°直角朝上冲去！

他的速度大幅提高，超过了但丁的预计。

猛烈的冲击令但丁几乎昏厥。

他被撞上教堂穹顶，又重重跌回地面。灼热的火焰擦过身上的伤口，剧痛难忍。

卡玛艾尔以足尖立于白色十字架之上，冷冷地看着他。

只要杀了你，一切都结束了。

他将手中长矛用力一甩，那武器发出一阵颤音。

但丁奋力站起，握住阿拉斯托。

双颊的伤口不断流血，他看起来正是一头受伤的猛兽。

只消一击就可以解决你！

卡玛艾尔缓缓降落地面。

他迈动脚步，钢靴在地面上踏出沉重的声音。

但丁也朝对方走去，火焰在面前开出一条小径，又在身后合拢，如金红色的波浪。

步伐加紧。

仿佛战歌的旋律渐至高潮。

两人之间的距离迅速缩短，进入各自的攻击距离。

他们不由自主地发出怒吼。

雷剑低鸣，长矛发出破风的啸音，同时朝对方袭去！

接触刹那爆发出巨大的力场，吹熄了整个教堂内的烈火，彩色玻璃轰然碎裂，如晶莹的暴雨倾盆而下，散落在瞬间静止的二人身上……

那一刻他们近得可以在对方瞳孔中看见自己。

LAST MISSION 爱与死的十字架

……赭色的血一滴一滴落下，在纯白的地面上显得异常殷红，异常鲜艳。

长矛贯穿了但丁的身体，从背后凸出一米有余。

然而他的表情却不是痛苦……

“为什么……”但丁的声音中是无尽的震惊。

他只有左肩受创，阿拉斯托却已经深深刺入卡玛艾尔的胸膛。

——剑柄将那颗重伤的心脏每一次抽搐都传递到了他的手上。

卡玛艾尔自己抓住阿拉斯托猛然拔起，鲜血喷涌而出，溅在但丁面颊上，滚烫灼人。

他像断线的傀儡一样颓然倒下。

但丁则如一尊石像般呆立。

他还在喃喃自语“为什么”。

卡玛艾尔的知觉逐渐模糊，但他知道自己没有做错。

电光石火的百万分之一秒中，他在但丁脸上看见了斯巴达的面容。

正如多年前初次相遇的那个瞬间。

那注定是他无法舍弃的东西，是烙印于灵魂之上的十字架，爱与死亡的十字架。

最后一刻，过去的千丝万缕纠缠着他，手中长矛微微偏离了对方的心脏。

卡玛艾尔忽然感觉到但丁的臂膀，自己正躺在他怀中。

水滴？那是眼泪吗？

他不知道，双眼已经看不见了。

“我好像做了一个长梦。”他轻轻地说。

“一个……好梦吗？”

卡玛艾尔微笑着摇摇头。

他的身体渐渐稀薄，消失在空气中……

白色教堂分崩离析。

……

苍黄色荒野空无一物，整个庞大的都市就这样化为乌有，只剩下地面上那个巨大的深坑，可是已非原先的无底洞，它不知何时被封上了。

但丁仰躺其中凝视着恢复正常的天空。

赛琉思的脸出现在坑洞边缘，她潜入地下躲过了虫潮的侵噬。

“喂，要我帮忙吗？”

但丁一动不动。

她溜下坑底：“你哭了？”

“不，只是下雨而已。”他翻身坐起。

“咦，真的，下雨了。”一边天空阴云密布，一边却被夕阳染得通红，真是奇妙的景象。赛琉思不禁怔住了，回头却发现但丁已经走远。

“等等我，你要去哪里？”她拔腿追上。

“回家。”

只有爱给你解开不死之谜。
——费尔巴哈

全文完

后记

从某种方面来说，《鬼泣》的同人很好写，因为它有鲜明的主角，豪快的风格，简单的世界观，只要抓住这些就大致不会偏离主线；但从另一方面来说，《鬼泣》的同人又非常难写，因为动作游戏剧情散乱，所用语言多为画面而不是文字，那些战斗想写得贴切真是费尽我心机。

下面讲讲里面几个角色的名字来历吧。

卡玛艾尔(Kamael)：名字有“仰望神的人”之意，能天使军团的首领，火星的战神天使，掌握破坏、复仇、惩罚和死亡。他在犹太教传说中是个很微妙的角色，亦正亦邪，身兼堕落与光明双重身分。当初是想，或许这个长年在天国第一线卫戍边防的大元帅能和斯巴达来点剧情会很爽，都是边缘人嘛，所以就不顾一切的写了。

提西芬(Tisiphone)：希腊复仇女神三姊妹之一，《神曲》里把她们写得很可怕，但是故事里却是好人，命名的原因说过，不再重复。

赛琉思(Sirius)：南天大犬座天狼星，最亮最著名的恒星，我承认我写赛琉思时抄袭了一代的SHADOW……

莱奥帕德(Leopard)：就是豹子，很简单。

阿波利昂(Apollyon)：无底坑的堕天使亚巴顿(Abadon)的别名，这个角色本来是全篇的最终BOSS，不过我后来改变了心意，但名字依旧保留。

对了，狼、豹和狮子是《神曲》里但丁在地狱门前碰到的三只猛兽，其中狼是母狼，所以……





文 赤堀悟
译 ct

巴黎前夜

北大路花火篇

1

一艘标准的客轮，有两点是必不可少的：拥有能够给旅客们“绝对不会沉没”的信赖感和安全感的设计，以及在遭遇包括轮船沉没在内的各种海难事故时的抢救准备和相关设施。相反的，只要上述这两点中的任何一方出了问题，那么就会引出一幕幕的悲剧。

在古代，乘船出海原本是很容易搭上性命的危险行为。由于那时候的人们大多对船只相关的知识以及航海技术不够了解，出海的船只有大部分都在暴风雨中沉入了海底。虽然到了近代，人们逐渐开始发展起对船体构造方面的研究，并发明了罗盘等一系列的航海辅助工具，但每年被大海夺去生命的人，依然不计其数。

1912年4月14日，一起震惊全世界的客轮遇难事故发生了。当时全世界最大的豪华客轮——“泰坦尼克号”因撞上了冰山而导致沉没，船上的客人有大半不幸遇难，死者1503名。

这是一艘早在建造时便与拥有“不沉神话”的豪华客轮——也正因为如此，所以船上针对事故发生时的预防措施准备得并不完善。过度吹嘘的“不沉神话”，让世人们付出了沉重的代价。如果，当初“泰坦尼克号”能够重视“注意冰山”的警告的话；如果遇难时船上救生艇的数量能够按照预定计划装载，而不是

只有计划中的三分之一的话；如果人们不被“不沉神话”的荣誉称号所迷惑，在遇难时能够迅速地让乘客们避难的话……虽然不能说能够肯定避免掉那场海难，但至少就不会令1000多名乘客白白丧生于冰海之中了。

海难，就是这样一个具有偶然性却又不断重复着偶然性的悲剧。大海，也仿佛寻求着更多的生灵，就好像作为万物供奉的祭品一般……

2

“要以大和抚子为目标。”

这位黑发的少女从年幼时起，就是一直听着这句话长大成人的。

“愿你能够成为一位好的妻子、好的母亲。”

“绝对不能强出头，显露自己；要遵守与别人的约定，对父母要孝顺、对丈夫要坚贞、对主君要顺从。”

少女从小就被这么教导着。而少女对此也没有任何疑问，忠实地遵守着长辈的教诲。

她的名字叫北大路花火，从外表看是一位恬静美丽、娴熟而端庄的黑发少女。平日的她总是挂着微笑，带给人一种奇特的神秘感，见过她而被吸引的人也不在少数。这样的外表和气质也使和她擦身而过的人们都会忍不住回首顾望。虽然穿着举止朴素大方，没有丝毫华丽的感觉，但依然能给人一种“观赏性十足的艺术品”的印象。

在她年幼之时，有这么一件事。

“花火，你在这里等着我。”花火的父亲——北大路正道曾带花火去过他工作的地方。不过说准确点，事实上是正道原本打算尽快将当天的工作完成后，再带她去他人家中进行拜访。

“好的，父亲大人。”

正好在正道工作的事务所前有一座小公园，于是正道便让花火坐在公园中的一棵大树下等自己回来。然而，工作上却出了一些麻烦，原本马上就能够完成的工作，却足足花了五个小时。当正道走出事务所时，已是日落西山了。

“花火！”正当正道急急忙忙地朝公园走去时，他却看到花火依旧端坐在大树下一动不动，就如同自己走进事务所时那样。



“您回来了，父亲大人。”

见父亲回来，花火恭恭敬敬地行跪礼（译者注：三指之礼，指用食指、中指、拇指按在席上行跪礼，这种礼节常见于女性，我们在许多电视剧中也经常能够见到）迎接。从花火那面带微笑的脸庞上看不到丝毫的不满——不，就连不满这种情绪，也似乎压根就没有过。

北大路花火，就是这样的一位少女。

北大路男爵家的历代当家都富有卓越的远见性。在明治维新开始不久，身为“华族”（日本贵族的一种，皇族之下、士族之上，身分算是相当高贵）的当家们便开始积极地展开与世界他国的贸易往来。尤其是对海运业的投资持续至今，因此在世界上也享有盛名。此外北大路家族在欧美还拥有许多亲朋好友，前一代的当家北大路正盛便长期居住在法国，甚至还迎娶了一位法国女子为妻。而原本作为北大路家养子的正道，也是在与北大路家族的独生女恭子结婚后成为的新任当家，并且在日法两地都建造了新的居馆。而花火作为正道夫妇的独生女，从小便接受着母亲恭子严格的教育。

在花火三岁的时候，正道为了继续扩大前代当家所开创的事业而带领全家人移居到了法国。同时，他还将家族和事业的未来的全部希望都寄托在了女儿身上。

3

“我，就要结婚了。”花火微笑着说道。

听到这句话的少女——一头亮丽金发的古妮西露·布鲁梅尔，不禁惊讶地张大了嘴。古妮西露是一名贵族，同时也是花火目前就读的专供贵族子弟上学的寄宿学校的室友。

论性格，花火与古妮西露可谓是刚好相反。如果说古妮西露是一朵娇贵的玫瑰，那么花火就是一朵外表柔弱的铃兰。古妮西露比较容易感情用事，时常会将自己的情绪表现在行为举止上，而沉默寡言花火则很少表达出任何感情，面容上总是挂着恬静的微笑。

性格差别如此鲜明的两人，关系却出奇的要好。不，或许正是因为个性相差太大，所以才能合得来吧。两人无论做什么事情，都能够完美地互助补短。这样天衣无缝的二人组合，甚至时常令她们的竞争对手感到羡慕。

“你说你要结婚？”

“是的。”

“你不是才刚满16岁吗？”

还只有15岁的古妮西露对花火的话感到有些不解。顺便一提，古妮西露由于成绩出色，所以跳级成为了花火的同年级同学。

“我压根就没听说过你有什么未婚夫啊。”

“我也是今天才知道的。”

“什么？”

“今天我收到了父亲大人的来信，信里是这么写的。”

“信里说要你结婚吗？”

“是的。”

“你等一下。”古妮西露打住话头，两眼直直地盯着花火。

花火的面容上依旧挂着那慈爱般的微笑，那种没有任何改变的微笑，仿佛能够接受、容忍任何事物。

“花火，你的结婚对象是你认识的人吗？”

“不认识。”

“……”

“我从没有见过对方呢。”

“你说从来没有见过？”古妮西露讶异地失声叫了起来。

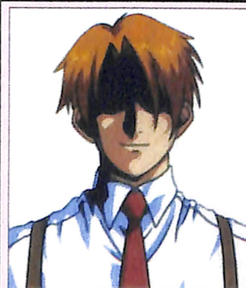
“你连对方的面都没有见过就叫你结婚，而你却这么轻易地就同意了？”

“同意……不是，我没有同意过什么。”

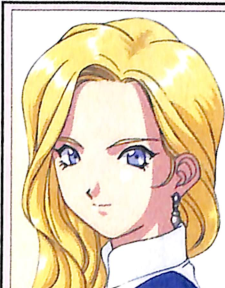
听了花火的回答，古妮西露放



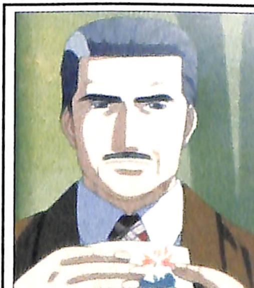
北大路花火 本篇女主角 北大路家族的独生女。性格温柔善良贤惠。



菲利普·迪·马勒伯朗士 本篇男主角 北大路花火的未婚夫。



古妮西露·布鲁梅尔 花火的好友 贵族布鲁梅尔家之女。



北大路正道 北大路家的女婿，花火的父亲。

心地松了一口气。

“就是，就是嘛。和素昧谋面的人结婚，这种事根本没办法同意嘛。”

“古妮西露，事情并不是那样的。”

“嗯？”

“‘同意’之类的行为，是不需要的。只要父亲大人说‘是’，那就是了。”

“你说什么！”古妮西露不禁加重了说话的语气。

“不行，不行！我不同意这种荒谬的事情！结婚可是一生中最重要的事情之一啊，不能随随便便就这么算了！”

“如果我拒绝了这门婚事，那么对对方、还有作出了这样选择的父亲大人都是很失礼的啊。”

“这事不关别人的事，这可是你自己的问题，花火！”

“是的。”

“对此你没抱有任何意见或不满吗？”

“是的。”

“……”花火平静的回答让古妮西露无言以对，但她无论如何都不能接受这样的事实。

花火平时就总是这样。绝对不会提出自己的主张，只会赞同别人的观点或帮别人做事。事实上，虽然受到了花火恩惠最多的不是别人，正是古妮西露自己，但如今遇到这种事情，她就绝对不能睁只眼闭只眼了。

作为花火的朋友，古妮西露打心底为花火担心着。这种突如其来的婚姻，真的会为花火带来幸福吗？

“还是不行！好，我来想想办法吧！”

“呃？”

“你的结婚对象是个什么样的家伙，就让我来判断！如果他是个软弱的男人，那我会用我的战斧将他大卸八块！”

“古妮西露……”

花火一瞬间露出了惊讶的表情。不过，很快便恢复成了往日平静微笑的样子，向着古妮西露说道：

“那么，请你先把我砍了吧。”

“你说什么？”

“如果你要把将会成为我的丈夫的人杀了，那么我也不能独自苟活下去。”

“花火……”

——为什么？

古妮西露愕然地盯着花火，迷惑不解。

“被别人来决定自己的人生，你也无所谓吗？”

“是的。”

“不是违心的话？”

“是的。”

凝视着花火那没有半点犹豫的双眸，半晌不语的古妮西露无奈地叹了口气。

“日本的女性都是像你这样的吗？”

“我听说大和抚子是这样的女性。”

“就是有名的‘ya ma to na de shi ko’是吗？”



古妮西露将视线从花火身上移开，静静地眺望着窗外的景色。

“恋爱……”

古妮西露轻声重复着这个词。

“呃？”

“花火，你有没有想过尝试着恋爱一次呢？”

“恋爱……是吗？”

“是啊。”

花火稍稍想了一会，然后表情认真地答道：

“我，我想我不知道所谓的恋爱是什么。”

“……”

“恋爱是件很好的事情吗？”

“恋爱是件愉快、美好，并且……痛苦的事情。”

古妮西露头也不回地轻声答道。她只是呆呆地眸瞩着窗外，仿佛在回忆着某些往事一般。

“……”花火则在心中不断重复着古妮西露所说的话。

“恋爱……”

恋爱对于花火而言，仅仅是只会在动人的故事当中才会出现的事物。

——恋爱吗……我有一天是不是也能遇到呢？

过去花火也曾这么想过，不过也仅限于此，她从没有考虑过更多。

（虽然人与人之间恋爱、结婚还有生子这些事情，我在书里也有读到过，但是若没有恋爱就结婚，真的是错误的吗？）

花火自己没有办法回答这个问题。

对花火来说，“恋爱”这一事物是离得如此遥远，连憧憬的地步都无法达到。

两人之间的沉默气氛持续了许久。

最后，这种僵硬到几欲令人窒息的压抑气氛终于由古妮西露率先打破了。

古妮西露将视线转回花火身上，略带严肃地问道：

“我真是的，竟然忘了问最重要的问题了。你的结婚对象，应该是位贵族吧。”

“我听说对方是与我们北大路家族有很深交情的马勒伯朗士家族的菲利普先生。”

听到花火的回答，古妮西露露出了不可思议的表情。

“你是说马勒伯朗士家族的菲利普？”

“你怎么了，古妮西露？”

“我听说菲利普讨厌女性是出了名的。你竟然会嫁到那里去吗？”

“是的。”

花火微笑着点了点头。

花火提到的马勒伯朗士家族，虽然从名字来看确实是法式的家名，但该家族的祖先原本是意大利北部的城市——佛罗伦萨的贵族。

佛罗伦萨在中世纪时期，一直处于欧洲的大商豪美第奇家族的统治之下。(译者注：美第奇家族是出了三个教皇——利奥十世，克莱蒙七世及利奥十一世及两个法国皇后凯瑟琳·美第奇和玛丽·美第奇的意大利贵族家庭。“大”科西莫是这个家庭中第一个统治佛罗伦萨的人。“高贵的”洛伦索是一位杰出的学者与艺术家的赞助人，受到其赞助的包括米开朗基罗和波提比利）该家族在16世纪中期，曾诞生了一位名叫凯瑟琳·德·美第奇（Catherine de Medici）的女性。她14岁的时候成为了法兰西国王亨利二世的王后，最终甚至还成为了摄政王后，并因制造了圣巴托罗缪惨案而在历史上留下了重重的一笔。(1572年8月34日，在圣巴托罗缪节前夜和当日凌晨，当一大批胡格诺派首领参加国王妹妹玛格丽特与纳瓦尔新国王亨利的婚礼时，太后凯瑟琳乘机制造了圣巴托罗缪惨案，操纵天主教派军队捕杀新教徒，仅巴黎一地就屠杀了胡格诺派包括首领科利尼等多达二三千人）

马勒伯朗士家族就是在那个时候跟随着凯瑟琳·德·美第奇一起来到了法国。

那个时候的法国与现在完全不同。文化艺术等方面均远远落后于意大利，凯瑟琳的到来也为法国引入了不少先端的文化和艺术。就连如今闻名于世的法兰西料理，据说最早也是由她带来的厨师所引进的。

正因为这样，马勒伯朗士家族的人们在很长的一段日子里对法国都非常轻蔑，并且都为自己出身于意大利而感到自豪。即使到了现在，该家族人们的名字，有时还会照意大利式的发音来命名。

不过，光靠自豪和骄傲是不能当饭吃的。高傲的马勒伯朗士家族

的人们也不会例外。自从拿破仑的事件之后，该家族便面临着经济上的危机。

马勒伯朗士家族开始从海运方面寻求生机。由于他们家族领地的南面不远，就是法国南部的港市马赛，因此虽然是首次尝试，但马勒伯朗士家族毫不费力地便将海运业发展了起来。

也许这一切都依靠了运气的帮助，但经过马勒伯朗士家族不断的尝试和进取，他们终于获得了巨大的成功。

到了 20 世纪，从地中海到大西洋，马勒伯朗士家族已经独占了大片的海运航路，家族的繁荣也到达了顶点。

就当人们以为马勒伯朗士家族的繁荣可能会永远持续下去的时候，欧洲大战爆发了。

在欧洲大战爆发初期，德军派遣了大量船只封锁了大西洋航路，这也给马勒伯朗士家族造成了莫大的损失。不过，如果当时战争能够尽快结束的话，相信该家族的实力很快就能够得到恢复。

——然而战争却足足持续了六年。

由于战时的统治制度的影响，作出的重大改革也于事无补——一切能够挽救面临破产的马勒伯朗士家族的方案，都因为国家本身面临的各种危机而变成纸上谈兵。

当战争结束之际，马勒伯朗士家族仅剩下了少许的资产。不过就在家族的人已经走投无路时，从未有过的、来自东洋的幸运降临了。

以开拓欧洲连接亚西亚的航路为目标的北大路家族，十分希望能够搭上目前在海运界中名誉犹存的马勒伯朗士家族。

就这样，马勒伯朗士家族的下任当家菲利普·迪·马勒伯朗士与北大路家族的独生女花火之间定下了婚约。

4

“父亲，这门婚事我绝对不能答应。不，就连结婚这种事情，我连想都不曾想过。我打算一生都不结婚！”

今年 20 岁的菲利普·迪·马勒伯朗士正对着自己的父亲马赛尔大发雷霆。

“别这么说，菲利普。”

马赛尔带着一脸疲惫的神情，用恳求的语气对儿子说道。

“……”

菲利普一下子沉默起来。

马赛尔的表情有些不安，他悄悄观察着儿子的脸色。

菲利普紧咬嘴唇，恼怒地盯着父亲。他对自己体内流着眼前这人的血液而感到十分厌恶。

菲利普幼年丧母，父亲马赛尔并没有另娶妻，一直独自一人承担着繁忙的海运事业，也因此有着“独身的海运王”这样的别名。但同时，他在背地里却做着一些不为人知的事情。

马赛尔十分喜爱女人，而且已经到了一种出于本能般的“饥不择食”的地步。自己的女儿、他人的妻子、修女、甚至连街上的妓女也不放过。其恋人数日一换也毫不稀奇。

菲利普从年幼时起便是一直看着丑态百出的父亲长大的。那些女人们对还是孩子的菲利普没有丝毫的关爱之情，有时也让缺少母爱的菲利普感到十分痛苦。在这种环境下长大的他，变得讨厌女人、不信任女人也是自然而然的。

但是，马赛尔的堕落生活由于战争的爆发而起了变化。

战争夺走了马赛尔的一切。地位、资产、女人，以及活力。在已经显露出倾颓势态的马勒伯朗士家族面前，马赛尔做不出任何的挽救局势的措施，仿佛连行动的力气也消失了一般。过去春风得意的容态，仿佛在一夜之间变成了皱眉蹙额的老头。

就在此时，日本的北大路家族主动找上门来谈及了婚事。如果菲利普和花火顺利成婚的话，那么马勒伯朗士家族毫无疑问将会受到北大路一家莫大的援助。这也是拯救已经衰败的马勒伯朗士家族的绝好机会。

关于两人的婚姻大事，已经欣喜若狂的马赛尔在对菲利普只字未提的情况下便同意了——为了马勒伯朗士家族，为了自己。

“因为对方是日本人，所以你不中意吗？”

“我没有那么说过！父亲你忘了吗？我们还有马勒伯朗士号！”

“……”

马赛尔沉默了良久。

马勒伯朗士号——这是一艘寄托了马勒伯朗士家族起死回生的希望和未来的豪华客船。



菲利普 18 岁的时候，开始代替马赛尔从事马勒伯朗士家族的一切事务工作，而这些工作早在数年之前，便已经被他的父亲置之不理了。

菲利普将父亲开始花天酒地的颓废生活后便放置了许久的工作重新整理了一遍，全身心地投入到了家族的事业中去。从海洋货物的运输，再到客船的航运。

在战争结束后的数年间，人们渐渐地开始淡忘战争所带来的痛苦，重新开始了新的生活。因此，人们也渐渐地将目光重新投入到了娱乐行业当中。每年乘坐客船出海旅行的人也成倍增长着。

菲利普注意到了这一点，也自然不愿意错过这绝好的商机。虽然所有的大型客船在战争中便已失去，但菲利普并没有因此放弃。他将包括马勒伯朗士家的房子在内的所有财产作抵押，将获得的资金全部投入到了豪华客船的开发当中。客船的名字，便以是马勒伯朗士家族来命名的。关是上述几点，就能看出菲利普通已经将一切都赌在了这艘船上。

“马勒伯朗士号已经基本完成，只剩下进行试航仪式了。只要完成了试航，就可以顺利进行大西洋的航海工作了。”

“……没用的。”

“父亲！”

“一定又会有什么危机来临。说不定战争会再度爆发。到时候客船又会沉没掉。”

“父亲……”

“都是战争的错，全部都是战争的错。如果没有它们，我就能过上幸福的人生了……”

“……”

“现在家族的状况已经不是只靠我们就能够解决的了，已经不行了。”

无法想开的马赛尔以坚决的语气下了定论。

菲利普开始以辩论的语调反驳父亲：“人们一旦出海了，就绝对没办法向他人寻求援助。海洋充满着各种各样的危险，想要出海，就必须要精通航海的知识，还要拥有坚强的意志力。现在，我们正在彷徨着，在黑暗的海面上航行的一艘名叫马勒伯朗士的船迷失了它所应该前进的航路！”

菲利普的语调虽然非常平静，但却能感到一种坚定的意志。

“但是，航路是绝对存在的。我们应该找出那条道路，不借助任何人的力量，让马勒伯朗士家族的光荣重新回归！父亲，难道你不认为，这才是我们马勒伯朗士家族所原有的生存方式吗？”

如利箭一般的尖锐话语，不断冲击着马赛尔。但是，那支利箭实在太过锐利，使马赛尔连承受的力量都没有。

“没用的……没用啊，菲利普。我们的船已经在海洋中沉没了。”

“父亲！”

“已经沉没了。仅靠我们的话，

已经不能让它重新浮起来。他人的援助……他人的援助是必须的。”

“父亲……”

曾经高贵伟大、风光无限的海运王已经不复存在。如今在菲利普面前的，只不过是一个软弱无能的老人。

“你的意思是，海上男儿就不能寻求别人的援助了吗？没有这回事。我们没有必要拒绝别人的好意吧。我们家族已经不行了，无论如何挽救都不行了。”

马赛尔抱着埋下的头，浑身颤抖着说道。

“好不容易有人来援助了，如果错过这次机会，就不会再有第二次了。如果拒绝了，以后我们就永远只能在惨淡的日子中度过余生，我不要那样……”

“……”

“菲利普，求你了。你只需要答应这门婚事就行了。我知道你讨厌女人，我也知道你讨厌女人的原因都在我。关于这一点我向你道歉。我道歉……求求你。”

“……”

“对了。如果，你真的那么讨厌女人的话，只需要形式上的结婚也可以啊。你不用去见那个女的，不用担心，对方也知道这是场政治婚姻，不会和我们断绝关系的。我说，这样不是很好吗？”

马赛尔的老脸上堆满了谄媚和卑屈。

愤怒的感情充满了菲利普全身。他咬紧了嘴唇，对着马赛尔怒目而视。

“父亲！”

菲利普朝着面前光滑的地板狠狠地踹了过去。

“啊！”马赛尔不禁被菲利普愤怒的举动吓得全身哆嗦。

“就是因为你这样……就是因为你这么认为，所以才会！”

菲利普捏紧了拳头，怒不可遏地冲到父亲面前。

“菲利普……”

“就是因为你抱有这样卑劣的想法，所以才会招致今天的后果！父亲你总是认为是战争使你失去了一切。但是，你错了！就算没有战争，这一天也一定会到来的！只要你还抱有这种可耻的想法一天，就一定会招来这种下场！”

马赛尔吓得脸色唰白，胆怯地瞅着儿子，口中只能发出害怕的呻吟。

“……”

菲利普松开了拳头，这时候就算狠揍父亲一顿，一切也都无济于事，这一点他心里也十分清楚。

菲利普转身准备离开房间。

“菲利普……”

微弱的呻吟声从背后传了过来，“对方的小姐今天已经过来拜访了。现在她正在客厅里。”

“……”

“你不能去见见她吗？”

“……我拒绝。请把这门婚事也一并推掉吧。”

“菲利普！”

抛下还想说什么的父亲，菲利普走出了房间。现在，他打算先去一趟郊外的造船场。那里还放置着正在进行内部装修的马勒伯朗士号。对菲利普来说，只有那里，才是真正能够让他内心平静下来的地方。

“……”

在前往玄关的途中，他路过了客厅的入口。

（那里有为了政治结婚而来拜访的女人……）

心里这么想着，菲利普连看都没看客厅内一眼，径直走出了住宅。

5

到了深夜，菲利普终于回到了



住宅。

马勒伯朗士号目前的制造状况让菲利普十分满意。运行性能、耐久性、安全性、居住性——任何一个方面都完美地按照着菲利普脑海中所描绘的那样完成着。只要是马勒伯朗士号的事，任何细小的环节菲利普都不会放过。

“那艘船一定能够……”

菲利普确定成功的那一天很快就会来临了。

回到住宅后，菲利普朝着自己的寝室走去。他打算明天一早便再去造船场看看马勒伯朗士号的情况。

正当菲利普准备通过客厅前的走廊时——

“……”

他猛地想起了白天的事情。

（我不会结婚的……）

他在客厅入口前停了下来。

（女人……不能相信。）

摇了摇头，他准备转身离去。

就在这时——

“嗯？”

菲利普突然感到大门的另一侧有轻微的气息。

（怎么……是人的气息吗？）

“怎么会……”

然而将门打开后，跃入眼前的一幕情景却令菲利普难以置信。

地板上有一个人。乍一看去，还以为那人是跪在地上，但看清楚那人的姿势时，菲利普才知道并非如此——

对方的头深深埋着，恭恭敬敬地端坐在地板上，仅靠双手的三根手指来支称身体的平衡。

“你，你是……”

菲利普眼前的人，身穿着他只在书上看到过的，一种被称为“和服”的日本民族服装。淡雅的浅黄色和服上还编织有八重山吹的鲜花，显得格外雅致。

“您回来了。”眼前的人缓缓将头抬了起来，是北大路花火。

菲利普不禁怔住了。

眼前将头抬起的黑发少女，那端庄的面庞上挂着淡淡的笑容，在月色的衬托下散发出神秘的色彩。

就连向来讨厌女性的菲利普，也不由得被花火的微笑所吸引了。那种甜美、幽雅的笑容，不知为何让菲利普有种不可思议的感觉，之前全身的疲倦也彻底消失地无影无踪。

有好一会时间，菲利普就这么呆呆地望着花火。不过，接着便察觉到了什么，拼命摇了摇头，向花火质问道：

“你为什么会在这里？”

花火依然保持着微笑，平静地答道：

“因为有人吩咐我在这里等着您就行了。”

“在这里等着我？难道说，你从白天开始就……”

“是的。”

“难道……已经等了１０个小时？”

“是的。”

“为什么不回去？”

“呃？”

“你在这里干等了这么久，难道就没有想过回去算了吗？”



“是的。”

“难道你没想过我可能不会来吗？”

“我没有那么想过。无论如何，在这里等待夫君是我的职责。”

“职责？”

“是啊。作为妻子，等待丈夫回来是应该的。”

“请你等一下。”菲利普说着，走到花火面前。

“我没有结婚的打算。”

“呃？”

“这是一场政治婚姻。你也应该明白的吧？”

“呃？”花火的脸上浮现出了困惑的表情。

“你不明白？”

“请问，您说的是什么意思啊？”

“我指完全不考虑我们当事人自身的感受就随便指定结婚的作法。”

“那个……”

花火的表情由困惑变成了不知所措。

凝视着花火的瞳眸，菲利普着实惊诧万分。

（这个女孩真的什么都不知道吗？）

虽有些无奈，但菲利普还是耐心地劝说道：“进行这种连爱情都没有的婚姻，你真的觉得无所谓吗？”

“没有爱情……”

花火似乎还未能理解菲利普的话，只是觉得有些不可思议地歪着头，（译者按：许多人在思考问题时都习惯皱眉歪头，但这种行为在日本极为普遍。）仔细地思考着他刚才所说的话。

“只要成为了夫妇，爱情不就肯定能培养出来的吗？”

“啊……”

菲利普被花火的疑问弄懵了，他呆呆地望着花火，半天没回过神来。

“爱情并不是你说的那回事，你没有经历过恋爱吗？”

“是的。”一听到“恋爱”，花火的双颊立刻变得绯红，她害羞地答道：

“我对恋爱这种事情还不太了解。”

花火的回答很直接，但毫不做作。

（没想到还有这么纯真的人……）

“请问……”花火又恢复了之前那样的笑容。

“如果可以的话……”花火稍微踌躇了一下，“你能够告诉我‘恋爱’是什么吗？”

“……”菲利普就这么呆立着，哑然无声。他瞳孔中所映照的，只有花火无邪的微笑。

（如果是拥有如此温柔的笑容的女孩，我想我也许可以相信她吧……）

菲利普那颗自幼年时期起便被封印的心，渐渐开始发生了改变。



6

（从今以后，这位先生就会成为我的丈夫了……）

当与菲利普初次见面的时候，花火心中所想的，只有这一事实。除此之外，再无其他的感慨。

对花火而言，一旦被他人所决定下来的事情，她就会干脆地顺从，甚至接受。而拒绝遵从那些属于强制性的事情，这些想法花火压根就没有去想过——坦白地说，花火甚至丝毫没有认为那些事情会属于强制性的，即使在他人眼中这些事情可能简直无法想象。

虽然一般的人可能根本不会相信，但花火就是这样的一个女孩。与其说她这样的性格是因从小受到的教育形成的，倒不如说她天性如此的可能性还更高一些。

在古妮西露得知了花火和菲利普见面的事情后，古妮西露曾这么问过：

“对方是个怎样的男人？”

花火的回答简短扼要：“是个很好的人。”

她的回答不是“怎么好”或者“哪里好”，仅仅是“很好”。但是话说回来，花火以前从来就没有说过任何人一句坏话，一句也没有。在花火的意识当中，这个世界上根本就不存在“坏人”。

“如果对方是个很轻浮花心的男人，你一定要告诉我。到时候我一定会要他赔偿见面的损失。”

见古妮西露这么担心自己，花火也抱以微笑：

“如果他对其他的女性动心的话，那么说明责任在我。无论是对待自己的丈夫，还是对待其他的女性，我都应该尽到自己的本份。”

如此无懈可击的回答，连古妮

西露也不知该如何辩驳。花火的回答，也许包含有两层含义：

第一种，便是之前提到的“坏人”。花火根本就以为这个世界上从来没有坏人存在。因此，如果自己的丈夫“抛弃”了自己，那么也是错在自己。

另一种含义，则明显表明了花火对恋爱方面了解的欠缺。古妮西露所说的“轻浮花心”到底是什么意思，花火显然就根本没有听明白，甚至还说要对丈夫的情人“尽到自己的本份。”这实在令普通人无法想象。如果说她对那些花心男人而言是个“模范妻子”恐怕都还不算准确。毕竟从某种意义上来说，像花火本身竟然会拥有这种想法，就已经是个奇迹了。

然而，花火心目中的大和抚子，就是这样的形象，尽管真正的大和抚子也不曾有她这样“贤惠”……

日本虽然自古以来就一直是一个男尊女卑的社会，但女性在家庭中却往往占了极重要的地位——女性心思和性格原本就比男性细密、坚强，如果你听说有哪个人家的妻子在盂兰盆节或年末时会给娘家送东西，那么这绝对不会是丈夫的意思——若是性格稍微软弱一些的丈夫遇到了心高气傲的妻子，那么这位妻子多半就会成为“凶恶的管家婆”，就算不是，至少在家里也是她说了算。

虽然那时候的日本一直有人提倡“男尊女卑”，但许多丈夫回了家却抬不起头来倒是无可争辩的事实，这样的例子也是举不胜举。

至于为何要称呼那些女性为“大和抚子”，那只可能是为了让那些心高气傲的妻子们能够多为丈夫着想，多温柔、贤惠一些。

也就是说，大和抚子和这位来自东洋少女心中的形象完全不同。也许花火的父母也不曾想到自己的女儿会变成现在这个样子吧。

据说北大路男爵夫妇俩其实是非常宠爱孩子的。据娘家的人说，每到新年的时候，所有亲戚中，北大路夫妇给的压岁钱是最多的，但花火却绝对不会主动找他们要哪怕一分压岁钱。

后来，花火头一次任性地主动提出希望留在巴黎，虽然当时有古妮西露家的人帮忙照应，但事实上北大路夫妇是否答应了花火的请求，至今还是个疑问。

花火给他人的印象就是个“无我”的少女，心地善良。但随着她渐渐长大，北大路夫妇俩也开始为她的性格担忧了起来。

虽然这一次的婚姻是政治婚姻，但那同时也许也是父母俩希望花火早日结婚的一种对策。女性结婚之后就会发生改变——世间常有人这么说。

然而，虽然花火的婚姻大事已定，但她却没有丝毫的改变。

就算花火对“恋爱”还怀有一丝憧憬，但那也只能在被称为“结婚”的大河中随波逐流，仅此而已。



一天，在塞纳河畔的一所小公园中，古妮西露通过花火，初次见到了菲利普。

“你好，我叫菲利普·迪·马勒伯朗士。”菲利普平静地报上了自己的名字。

（哦……）

眼前的这位男子，令古妮西露颇为意外。在与菲利普初次见面之前，古妮西露时常能在社交界听到关于他的传闻——传闻中菲利普是个对女性充耳不闻、漠不关心甚至对女性抱有根之入骨的态度的冷酷的男子。

但是，传闻中的男子如今就站在她的眼前。

举止端庄文雅，容貌俊秀，连待人时的眼神也十分温柔亲切，带给古妮西露的印象与传闻完全不同。

（是花火的性格令他发生改变的吗？）古妮西露不禁有了这样的想法。

沿着塞纳河畔，三人慢步走出了公园。

照花火以前的描述，她和菲利普的约会就是像现在这个样子的。偶尔上街逛逛，也只会去美术馆之类的地方。而两人之间更是连句像样的谈话都没有。在旁人的古妮西露看来，花火和菲利普仅在默默地向前走着，而且两人之间前后还相隔了大约1步的距离。

“花火，为什么你只跟在后面？”

终于，古妮西露忍不住向花火问道。若是平时，古妮西露和花火总是并肩走在一起的。

“……”菲利普一言不发地停下了脚步。

“花火？”

“我跟在后面就行了。”

“为什么？”

“和夫君是不能并肩走在一起的。我不能作出这么无礼的事情。”

“那也是什么所谓的大和抚子的教导么？”

“是的。”

花火毫不在意地笑着点了点头。

但是，这样的回答是古妮西露无法接受的。没错，花火和菲利普之间的确订有婚约。但仅仅还是未婚夫妇的关系，花火有必要谦让到这个地步吗？更何况，花火总提到的大和抚子那个人，真的是把这样的行为当成对待丈夫的本份吗？

“花火，你过来。”

“不行，我不能过去。”

“那好，那我过去。”

“不行，古妮西露你是客人，请和夫君走在一起吧。”

“花火，你这么做会引起别人误会的。到底谁是未婚夫妇啊？”

古妮西露的话一点不错，现在的场面让任何行人看了，都会把古妮西露和菲利普当成一对情侣。

“花火！”沉不住气的古妮西露对着花火大声叫起了来。

（花火竟然这么顽固……）

和花火认识了这么久以来，古妮西露还是头一次见到她这么顽固。然而接下来，更加令古妮西露迷惑不解的一幕出现了。

“花火，到旁边来。”一直站在旁边静观两人交谈的菲利普突然开了口。

“好的。”花火顺从地应了一声，走到了菲利普的身边。

古妮西露完全被花火的行为搞糊涂了。

眼前的这一幕，外人看了一定会以为花火本很想和菲利普靠在一起走，但出于“大和抚子的教导”使她不能这么做。而当菲利普主动开口让她过来时，花火也顺理成章地靠了上来，实现了小小的心愿——相信一般人都会这么认为吧。

不过，如今在十分了解花火的古妮西露眼中看来，花火根本就是顺从地接受了菲利普的命令，仅此而已。

菲利普见古妮西露半晌不语，问道：

“你口渴吗？”

“呃？”古妮西露还没回过神来，花火便紧跟着作了回应，“我去找点什么喝的吧，请两位在这里等着。”

“喂，花火。”

尽管古妮西露想大声叫住她，但花火依然头也不回地跑开了。

望着一脸迷惑的古妮西露，菲利普也不禁苦笑了起来：

“很惊讶吧？只要有我在旁边，花火就总会变成那样。”

“虽然不太可能，不过我还是想问一下，这些都不是你强制她做的吧？”

“我向神明起誓，没有这么做过。这应该算是花火她的善良所致的吧。虽然她并非喜欢做刚才那样的事情，但也许因为是性格的原因，结果自然而然就成那样了。”

“在学校里从来没有见过那样的花火，看来还真是个老好人性格呢。”

“……”菲利普望着花火的背影，露出了疑惑不解的表情。

“我有些话想和问问您，布鲁梅尔小姐。”

“真巧，我也有些话想请教您，马勒伯朗士先生。”

话虽这么说，两人却相视无语。

“那么我就开门见山地说吧。”沉不住气的古妮西露先开了口，“您喜欢花火她吗？”

面对这么直接的质问，菲利普并没有马上作出回答。他认真地思考了一小会，然后用平静的语调答道：

“老实说……我也不知道。”

“不知道？”对方的回答让古妮西露惊讶万分。

“您真的准备抱着这样的心情与花火结婚吗？”

“……”沉默了一会，菲利普坚定地答道：“花火她曾希望我能够教她什么是恋爱，但说句实话，其实我对恋爱这种东西也并不怎么了解……”

“相爱……依恋……这些东西原本与我是完全无缘的。您应该也听说过关于我的传闻吧……恐怕连我自己都觉得那些传闻完全属实。我确实很讨厌女性，甚至憎恨女性。因

此，连别人说‘爱情’、‘恋爱’这样的话，都会引起我的反感。”

“……”

“所以，我现在是否已经喜欢上花火，这一点我真的不知道。不过，如果你要问我为什么还要和她结婚，我可以对神明起誓，绝对不是为了金钱，至少我不是。”

“你不是？”

“提起这件事真的令我们家族很难堪，但我父亲似乎就是为了钱才……”

“你说什么？”

“父亲为了重振即将颓败的马勒伯朗士家族，所以非常想得到北大路家的经济援助。”

“也就是说，这真的是一场政治婚姻了？”

“最初的时候是……”

“难道现在就不是了吗？你连爱情和相恋都不明白竟然还这么说！”

古妮西露的反驳极其毒辣露骨，依照她的性格，为了花火的一生幸福，她绝对不会轻易让步的。

面对古妮西露的讥讽，菲利普并没有生气。相反的，他的表情比之前更加坚定。

“我有可以和她结婚的理由！”

“那么我就洗耳恭听吧，所谓的理由。”

“理由就是……她的笑容……”

“……”菲利普的回答让古妮西露不禁惊讶地张大了嘴。虽然确实是有些无厘头的回答，不过了解花火性格的古妮西露多少能够明白菲利普话中指的是什么。

“我希望笑容能够永远挂在她的脸上。从第一次见到她的那天晚上开始，我就一直这么想。”

菲利普的目光十分诚恳，仿佛希望古妮西露来评定自己的为人一般。

“花火的笑容拥有不可思议的神奇力量，能够洗净人们内心的污垢，治愈受创的心灵。我希望能够永远看到这样的笑容。同时，我也希望她能够为我绽放笑容。”

“你说的不就是恋爱吗？”古妮西露的语气一下子平和了许多。听到菲利普吐露了埋藏的心声后，她的心情也变得畅快了许多。

“我也希望是那样。不过即便如此，我还是有一些事情非常担心。”

“什么事情？”

“你也应该听说过关于我的父亲……马赛尔·迪·马勒伯朗士的传闻吧？”

的确，经常参与社交界活动的古妮西露当然听说过马赛尔的放荡生活。在见到菲利普以前，古妮西露之所以会那么担心花火，这也是其中一个理由。

“您是说您的父亲会对花火做出什么事情来吗？”

“不是的。我的父亲现在恐怕连对女性交谈的力气都没有了。”

在谈论自己的父亲时，菲利普的表情显得既寂寞，又轻蔑。看得出，他的心情十分复杂。

“我以前一直都很讨厌女性，也很讨厌恋爱。但是，在我见到了花火以后，我明白了。我并非是讨厌恋爱，而是害怕恋爱。我不希望自己变成父亲那个样子。”

菲利普的表情严肃了起来。

“我至今还很害怕恋爱。不过就算这样我还是想和花火结婚，虽然我还不知道将来能不能让她明白，什么是恋爱……”

“您很诚实嘛……”

“小姐，我有件事情想要拜托您。”

“什么事呢？”

“我也听说过关于您的传闻。听闻您的使用战斧的武艺十分高强，如果我将来让花火陷入了不幸当中，那么请您不要有任何犹豫，用战斧狠狠地朝我砍下来吧。”

“你当真吗……”

“我希望能够有人督促鞭策我。”

“我明白了……到时候我是不会手下留情的。”

“多谢您。”得到了满意的答复，菲利普的脸上终于露出了微笑。

“不用道谢，虽然有些对不住您，不过我也很希望花火的一生能够幸福。花火的性格就好像是个天真无邪的婴儿一样，所以我也想要保护她。”

“我们的想法是相同的呢。”

“是啊。”古妮西露也以微笑回应。

正在这时，花火回来了。

“让两位久等了。离这不远有一家咖啡店，我们走吧。”

望着还有些喘息的花火，两人相顾一笑。

8

6月8日的午后，马勒伯朗士号在热烈盛大的送行式中，离开了马赛的港口。

在马勒伯朗士号的处女试航的仪式上，菲利普·迪·马勒伯朗士正式宣布将正式成立新的马勒伯朗士海运商会，而社长则是马勒伯朗士家族的年轻新当家——菲利普本人。此外，菲利普还宣称除了马勒伯朗士家族以外，该商会还有北大路、布鲁梅尔两家共同参与了投资。在马勒伯朗士号完美地结束了它的处女航之后，该商会还会建造出数十艘同型的客轮，向世界的航海领域进军。

一旦这个伟大的计划付诸实施，无疑将会为全世界的海运业带来一轮新的革命——新闻各界都争先恐后地对商会的这一计划进行了报道。

此外，新闻界还针对在这次的马勒伯朗士号的处女航行中即将举办的结婚仪式进行了报道。由于菲利普的新娘是来自日本的美女北大路花火——因此这场婚礼也让媒体界的人们异常关注：“到底这位向来讨厌女性的青年实业家会不会和新娘上演一幕新时代的《蝶蝶夫人》呢？”（译者注：《蝶蝶夫人》，原名《Madame Butterfly》，是当代著名的歌剧。剧中以日本的长崎为背景，讲述了一幕日本女性蝶蝶和一位美国军官因坠入爱河而结婚，但后来因为丈夫的背叛而自尽的悲剧。）

马勒伯朗士号出航以后，菲利普径直回到了卧房。

“唉……”

菲利普一头倒在了床上。老实说，他实在太累了。为了准备今天的仪式，他已经好几天没有睡过了。不过，他打算小睡一会后，就再前往船内各处，四处转转观察一下。

“咚！咚”

房门处传来了一阵不急不缓的敲门声。

“请进。”菲利普坐起身，重新整理了一下衣领。

进来的是花火。虽然很快就要结婚了，但目前两人的卧室依旧是分开准备的。

“是花火啊。”

“夫君，您辛苦了。我能为您做些什么吗？”

与以前一样，花火的态度依然显得毕恭毕敬。不过菲利普能够从她的表情中感觉到，她是真心诚意地在关心着自己。

自从两人订婚后，花火就从寄宿学校中退了学。基本上每天都会前往马勒伯朗士的住宅，拜访并照顾菲利普。平时的花火，也会跟现在一样，用恭敬的态度询问菲利普是否有什么可以帮忙的地方。若是平时，菲利普可能不会在意。然而，数日积累的疲劳令菲利普感到花火的话很刺耳。

“有件事情……”

“您请吩咐。”

“能不能直呼我的名字呢？”

“呃？”

两人之间的感情，从这一瞬间起，再度产生了变化。

“我希望你不要再叫我‘夫君’，而直接叫我菲利普。另外，和我说话时的态度和用词，就像和布鲁梅尔小姐交谈时那样就可以了。”

“可是，那样的话……”

花火露出了困惑为难的神情。毕竟，她所了解的大和抚子，是不会作出那样的行为的。

“……”菲利普一言不发地看着花火。

两人就这样沉默了好一会。

终于，菲利普起身走到花火的跟前，率先开了口。

“花火。”

这样的举动，也是两人之间的第一次。虽然已经订下了婚约，但两人类似牵手之类的接触却一次都没有。

（绝对不能伤害她的心……）抱有这种想法的菲利普，与十分珍惜接触机会的花火，两人在认识的这段日子中不约而同地没有做出更符合未婚夫妇的举动——连牵手都没有。若是其他少女的话，如果拥有这样的未婚夫，多半会认为对方十分可疑——甚至还会怀疑对方是否有对不起自己的行为……

但是，花火并没有那样想过。“丈夫他真的非常重视我”——有的话，也是这种纯朴的想法。

不过现在，菲利普似乎要亲自率先打破两人之间的这层隔阂了。

不，不是。

菲利普径直走到了花火的背后，两手蒙住了她的双眼：

“知道我是谁吗？”

“呃？”

“你知道我是谁吗？”

“是我的丈夫……”

“……”

“不……是，菲利普。”

“猜对了。”

菲利普松开了双手，让花火转过身来。

“花火。”

“菲利普……”

花火喃喃地重复着未婚夫的名字，不禁害羞得满面通红。

9

有件事情令古妮西露十分在意。

为了参加花火的结婚仪式，古妮西露也加入了马勒伯朗士号的处女航行。距离出海那会已经过了三天，明天，就是花火和菲利普的结婚仪式了。

然而，这场婚礼的新娘——北大路花火最近几天的样子却给人感觉怪怪的，这让古妮西露十分在意。

“……”花火就这么安静地坐在椅子上，一动不动。脸上不见了平日那温柔可人的笑容，一副忧心忡忡的样子。

就连古妮西露走进了房间，花火也没有任何反应。也许根本就没有注意到身旁有人存在吧。

“花火。”

“……”

“花火！”

“……”

“花火！你没听到我在叫你吗？”

“嗯？啊，古妮西露……”

见到古妮西露，花火又露出了微笑。

似乎又恢复成了平时的花火。但是，这也许只是花火不想让古妮西露担心自己而强颜欢笑吧。

“花火，你怎么了？”

“什么怎么了？”

“你很奇怪哦。”

“很奇怪？没有啊……”

“和菲利普之间发生了什么事吗？”

“呃？”一听到菲利普的名字，花火不禁全身一震。

“……”古妮西露的脸色越来越难看。

在马勒伯朗士号出海以后，古妮西露也曾撞见过花火和菲利普二人独处的场面。不过说准确一些，其实是房间的门敞开着，导致古妮西露无意中看到了——

菲利普来到花火房间的一幕。

“你来了啊，菲利普。我马上给您倒茶，先坐下来等等吧。”

“哦……”古妮西露不禁感叹不已。

（这不是已经很有普通恋人的感觉了吗。）

然而，她马上察觉到了气氛有异。

眼中的两人，无论是动作、神情或是言语，都显得十分生硬。

“花火，茶就不必了。过我这边来吧……”

“好，好的……”

花火走到了菲利普跟前。

“你身上的味道很香，花火。”

“是吗……”

“只要花火你能够在我身边，那我就已经很满足了。”

“菲利普……”

（这两人……）

古妮西露的表情由疑惑变成了诧异。

（简直就像是拼命在扮演一对普通的恋人一样。）

诧异归诧异，若能够习惯的话，或许也就不是什么问题了。古妮西露带着这样的想法悄悄地离去了。

（难道说，花火现在这个样子和那时候有什么关联吗？）

古妮西露目不转睛地盯着花火，脑子里突然冒出了这样的想法。

不过古妮西露并没有马上开口询问。因为她十分清楚花火的性格。如果不等花火主动开口的话，是听不到她真正的想法的。

终于，花火开口了。

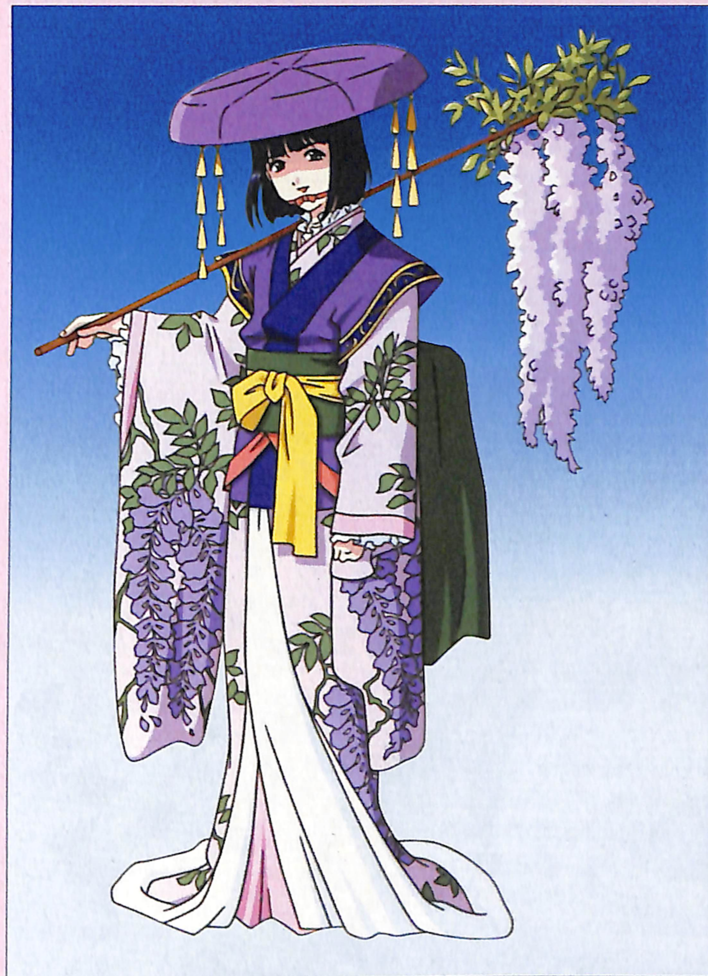
“我不太明白，古妮西露。”

“不明白？”

“我现在不明白了。”

“是关于菲利普的事情？还是关于结婚的事情？如果不愿意的话，现在取消婚礼还来得及！不管别人怎么说，这种不考虑别人想法的婚姻实在……”

“不，不是那样的。”



“什么？”

“我不明白的，是我自己的事情。”

“你自己？”

“我在与菲利普认识以后……希望自己能够恋爱。但是，怎样才算是恋爱，我真的不明白……”

“花火……”

“自从我改口叫他为‘菲利普’以后……就觉得有些奇怪了。”

“奇怪？”

“现在我也说不上来是怎么一回事，不过我心里觉得很不安。菲利普他真的待人很温柔亲切，让我觉得自己有些配不上他……但我还是觉得很不安……”

花火的声音有些颤抖，仿佛要哭出来一样。

“我果然还是恋爱不了吗？到最后只能带有这种不安的心情吗？”

“……”古妮西露马上就明白了，花火所指的那种不安的心情，到底是什么。

那种心情……是曾经在自己年幼之时，急切盼望着奔赴战场的人归来的心情。那段日子里，深受体会的心情……

“花火。”

“嗯？”

“那种心情，正是你已经开始恋爱的最好证据啊。”

“啊？开始恋爱？”

“虽然可能还不算恋爱……不过，花火你也终于开始有所了解了啊，恋爱这种东西。”

“……我……并不了解啊……”

花火的言语中透露着忧戚。

“这种心情，对菲利普岂不是很失礼吗？恋爱到底会发展成什么样子呢？”

“那就全部要看花火你的内心了。”

“啊？”

“恋爱是属于自己的，不是属于他人的。”

“是吗……”

“不要害怕，要勇于向前。不要焦急，毕竟现在才只是刚刚开始。而



且，恋爱并不是单方面的，它是需要两个人共同培育的……”

古妮西露温柔地回答。

“两人共同……”

花火喃喃自语着，同时将视线转移到了桌上。

桌子上放着一张照片，里面的人是菲利普。

凝视着照片，花火不安的表情，慢慢地消失了。

10

结婚典礼当天。

高高的海浪哗哗作响，风也刮得十分厉害。

虽然还不能断定海上即将发生一场暴风雨，但无论是谁，在目睹了那翻滚的浪花后都会那么认为的。

一场可怕的暴风雨恐怕是避免不了了。

（在这样的天气下……）

是否应该中止婚礼的举办呢——菲利普正犹豫不决。

婚礼中止并不等于取消和花火的婚约。只不过是由于风暴的来临而将婚礼延期数天举行而已。

然而，如果真中止了婚礼，亲戚好友们倒也无所谓，麻烦的还是那些传媒的记者们。毕竟不是所有人都有时间来参加并报道这场婚礼的。此外，马勒伯朗士号后天就会到达这次航行的目的地——勒阿弗尔港市。到那时记者们就会纷纷下船解散了。

这一次的婚礼意义，并不只有菲利普和花火结婚这么简单，事实上还有为脚下的这艘马勒伯朗士号进行宣传的目的包含在其中。如果婚礼就这么中止了，那么那些认为这次马勒伯朗士号的处女航缺少了画龙点睛之笔的记者们，很可能会在评论中大大地加上一笔——“马勒伯朗士号和新成立的马勒伯朗士海运商会依然任重道远，恐怕很难获得巨大的成功。”这样一来，菲利普花费了巨大的精力才将记者们请上船进行报道的计划，就完全失去了意义。

（看来还是得去请教专家才行……）

左右为难的菲利普走进了操舵室。

“哦，这不是新郎官吗？”

热情迎接菲利普的，是马勒伯朗士号的船长加斯顿·加斯科。

虽然性格豪放的加斯顿·加斯科给人的感觉更像是某个陈旧不堪的作业船上的水手，但其出色的能力是勿庸置疑的。

“加斯顿船长，我有事想请教您。”

“如果是询问天气的话，你不必担心。虽然外部的甲板可能会遭到倾盆大雨的洗礼，不过船内是没有任何问题的。”加斯顿船长看穿了菲利普来到这里的理由，抢先回答道。

“是真的吗？”

“可能到时候多多少少会有些摇晃。不过这艘船的性能很好，应该不会有问题的。而且……”

“而且……”

“若能让那些记者们知道外面的暴风雨会有多么猛烈的话，这不是一个很好的机会吗？”

船长的言下之意，自然是希望能够用暴风雨衬托出马勒伯朗士号的优秀性能，并且让媒体记者们回去后有机会大书特书。

“可是……那并非我的本意……”

“社长您的运气还真是好啊。可是，新婚夫妇在旅行中遭遇暴风雨，也不是什么好事就是了。啊？不对，如果在婚礼中平安度过这场风暴，那不就是吉兆的最好证明么。”

自说自话的加斯顿船长一说到这里，不禁爽朗地大声笑了起来。

“航海长，能不能麻烦你陪同社长在船内四处走走？连社长都特地跑来询问了，想必那些客人们也不会太安心吧。”

“好的。”

身材与魁梧的加斯顿船长成鲜明对比的航海长简·罗邦德来到了菲利普面前。

“我们走吧？”

“拜托你了。”两人随即走出了操舵室。

船外已经开始落下豆大的雨点了。

为了让船上的客人们感到安心，菲利普和简没有使用船内的广播，而是亲自走访了每个客人的房间，将今天婚礼照原定计划举行的消息一一转达。

菲利普最先走访的，是花火的双亲——北大路男爵夫妇的房间。不过，即便今天便是女儿的婚礼，而来者是他们的女婿，夫妇两人依然和平时一样沉默寡言。不知是否是因为他们对独生女儿即将出嫁毫无感觉，还是日本人的天性使然。总之，夫妇俩就像是抹杀了自己的感情一样，对菲利普的话一副不为所动的样子。

“今天的婚礼将按照预定进行，烦请两位届时出席。”

“入室随俗”，菲利普按照日本的礼仪鞠了一躬。

“我家小女不才，还请您多多关照。”

北大路夫妇同样鞠躬还礼，但头埋得比菲利普还要低得多。

虽然夫妇的态度看上去十分冷淡，但他们对花火有多么关心，菲利普是十分了解的。

（花火的双亲是那么关爱着花火，但却对她施行那样的教育……）

直到现在，菲利普还是无法理解夫妇二人为何会对花火施行那样的教育。但他从他们的言行中体会到了对花火的关爱之情，并且再度发誓要更加珍惜花火。

此外，还有一件事。

——那就是自己的父亲和花火父亲的差距……

当菲利普来到父亲马塞尔的房间时，房内空无一人。

走访完船内所有的客室后，菲利普来到了花火的房间。正当他准备入内时，从里面传出了说话声。

“花火小姐，我真的太感谢你了，实在谢谢你。”

（是父亲……）

对话的正是菲利普的父亲马塞尔。不过他的声音比平时要温和亲切多了。

菲利普悄悄地向内张望。

（啊！）跃入他视线的，是穿着纯白婚纱的花火，远比平时美丽动人。菲利普的父亲站在花火的面前，露出了发至内心的笑容。

“父亲大人……我，什么都没有做啊。只不过，只不过一直在按照夫君，不……菲利普的要求去照顾他而已。”

“至今还没有哪位女子能够为那孩子做到这个地步……唉，这都是我的错……但是，看到花火小姐你……看到你拥有这样献身的态度，我觉得自己真的错了……”

“父亲大人……”

“我真是个无能的父亲哪。哈哈……有些话也许我只能在今天说出来，不过……菲利普就拜托你了。”

菲利普不禁惊讶无比。

眼面的那个人，真的是自己的父亲吗……

到底是怎么回事？眼前的一幕看上去无论如何都不像是在演戏。他是真的打出心底里感谢着花火。

（花火……你真的很不可思议呢……）

菲利普不禁叹服。虽然不知道父亲是否会真的发生转变。也许到了明天，他就会忘记自己昨日亲口说过的话，又回到从前那样放荡的生活中去。但，即使只有一会时间，花火却能够令父亲说出那样温和的话……

如今菲利普眼中的花火，仿佛宝石一般闪耀着灿烂的光辉。

身边的简航海长微笑着拍了拍菲利普的肩膀。

“你很幸福呢。”

“啊，不……呃，该怎么说好呢……”

“如今这世上像花火小姐那样的女性，已经很少见了吧。虽然我认识花火小姐的时间不长，不过在这几天里我也感到非常惊讶。因此，我相信您的父亲的话是真心诚意的。”

“是啊……”菲利普同意地点了点头。

“今天的婚礼一定会圆满成功的。请相信船长吧！”

“嗯。”

“那么，我先告辞了。”

或许是不愿意当电灯炮，简船长行过礼后便匆匆离去。

“花火。”随即，菲利普走进了花火的房间。

“菲利普……”

“你今天真漂亮。”

尽管父亲马塞尔依然在场，但菲利普依然情不自禁地将花火抱在了怀中。

一瞬间，花火为他的举动吓了一跳，但随即便恢复了笑容。

“从今天起，我就是你的妻子了。不过我现在还不太了解什么是恋爱……这样真的没关系吗？”

“当然了。”

“您能原谅曾经感到不安的我吗？”

“当然了。”

“能告诉我什么是恋爱吗？”花火有些腼腆地说道。

“嗯……让我们相恋一生吧。”

面对菲利普那肯定的回答，花火心中的不安瞬间便消失得无影无踪了。

11

结婚典礼即将开始。

虽然船外的雨越下越大，但海面摇曳得还不算太厉害，至少应该能够坚持到婚礼结束。

在大雨倾盆的甲板上，隐隐约约能够看到一个人影。

站在甲板上的，是年轻的新闻记者——杰克·利昂·赫柏尔。本来这个时候，他应该是在结婚会场上进行采访的。

但是，他比其他人更容易晕船——如果不是因为原计划准备前来采访的同事患了急病，他是绝对不会跑到这种“鬼地方”进行采访报道的。

在最初那风和日丽的前三天中，杰克还能勉强忍住晕船之苦。不过现在海面上渐渐刮起了飓风，暴风雨也即将来临。虽然海船还能继续保持平稳，不过一点点轻微的晃动，都已经令杰克无法忍受了。

也许在外面吹点风的话就能好受些，因此杰克离开婚礼会场来到了甲板上。

天空中堆积着厚厚的一层积雨云，天色也因此黯淡得如夜晚一般。

“竟然会在船上……而且是在这种鬼天气里进行结婚典礼……呜……真是倒霉透顶……”

杰克靠近船舷，不顾大雨洗面，抬起头努力做着深呼吸。

就在这时，海面上的某样东西引起了他的注意。

“那是什么？”

起初，杰克还以为那是体型庞大的海鱼——迎风破浪的两条巨大海鱼，笔直地朝着马勒伯朗士号冲了过来。

不过，马上便察觉到了不对劲。

如果是鱼的话，冲过来的速度不可能有那么快。此外，还能隐约听到螺旋桨的声音。

“难道……是鱼雷？”

就在杰克喃喃自语时——

突然，耳边传来了巨大的爆炸声，同时整个船体也发生了剧烈的震动。

“哇啊——”

杰克被爆炸时引起的巨大气浪给卷了起来。随后头部撞上了甲板，就这么昏了过去。在他身边，还放置着一条救生用的小艇。

就最后的结果而言，杰克得救了。并且，他后来的证言更引发了人们一片骚动。

不过，这些都是后话了。

如今，一场悲剧已经揭开了帷幕。

12

在发生可怕的爆炸的同进，严格说来，花火还没有成为菲利普的妻子。那时候，正好是准备结婚宣誓之际。

由于婚礼会场位于马勒伯朗士号的最上层，因此爆炸带来的晃动也最为猛烈。

“啊——”

“哇——”

即将走过“处女之路”（Virgin Road，即教堂门口到祭坛之间用红地毯铺成的路。也译成“婚纱之路”）的花火父女二人不禁倒在了地毯上。由于花火倒在了父亲的身上，因此并没有受到外伤。但正道则在跌倒时扭了腰而动弹不得了。

参加婚礼的人们由于基本都坐在列席间，因此基本上无人受到大的伤害。不过神父等站着的人，则不同程度的受到了冲击的影响，不有少人受伤流血，甚至当场昏倒。

幸免于难的菲利普立刻直奔花火并将她抱了起来，同时口中不断呼喊着花火的名字。

“花火！没事吧？”

“我不要紧，但是父亲大人他……”

“北大路男爵！请振作一些！”

“嗯……我不要紧……”

正道的意识还很清醒，只是身体很难如常活动了。

一同参加婚礼的古妮西露也从观众席上赶了过来。

“大家都没事吧？”

“古妮西露……”

“刚才的震动到底是怎么回事……”

菲利普带着不安的表情站起来问道。

“花火，你和父母一起待在这里。古妮西露小姐，花火和男爵夫妇就拜托您照看了。”

“您要去哪里？”

“我马上就回来。”

“菲利普！”还有些心有余悸的花火连忙叫住了菲利普。

“我是这里的船主，因此必须要确认船上发生了什么事。你明白吧？”

“好的……”花火点了点头。

再度将花火抱紧之后，菲利普飞也似地离开了会场。

花火凝视着菲利普的背影，内心祈求他平安无事。

13

在剧烈的摇晃之中，一直待在操舵室的加斯顿船长正紧紧地握着船舵。

经历过各种大场面的加斯顿船长面对突如其来的冲击连眉头都没皱一下，便全神贯注地投入到维持船体平衡的工作中去了。然而船舵却转动地极为迅速，完全无法正常操作。似乎是某个环节出了故障。

“船长！”操舵室中一片混乱。一些没有经验的新手只能用求助的目光看着船长。

“快去船舱里确认客人们的安全，并且检查一下各个部署是否安然无恙！”镇定自若的船长迅速地对手下下达了命令。

船员们赶紧奔向了放置在操舵室内的数台船内电话。

一时间，房间里充斥着焦躁和不安的言语。

其中，一件可谓是最糟糕的报告传到了船长的耳中。

“船内已经开始浸水。防水隔壁已完全不起作用。”

马勒伯朗士号的防水设施可以说是非常完善。即使某个地方由于开孔而导致进水，也会被安置在道路中的紧急隔板隔离所隔离，顶多也只会造成某个区域的贮水。

然而，连隔离板都不起作用，这足以说明整个船体遭到了多么重大的损害。

“到底出了什么事？”

简航海长大声询问，一个正在接听船内电话的部下随即答道：

“右舷的船腹中央位置似乎出了什么事，但具体的就……”

听到部下的报告，加斯顿船长不禁自言自语：

“是中了机雷吗……还是鱼雷……”

——船长的喃喃自语极富冲击性，以致在场的人一瞬间都以为自己的耳朵出了毛病。

“什么？”

以航海长为首，所有听到了这句话的人，一齐望向了船长。

“船长，你……刚才说什么来着？”

加斯顿环视了一下周围的船员，平静地说道：

“如果不是撞上了夹杂在暴风雨中的冰山，或者是鲸鱼那种规模的东西的话，刚才那样剧烈的冲击是绝对不会发生的。不过，在冲击到来时，确实是发生了爆炸……这种事情，在战争中就已经经历过无数次了。”

加斯顿在欧洲大战中被军队招收，并且在一艘运输船上担任船员的工作。在当时被德国的舰队所占据的大西洋航线中，加斯顿也是极少数幸存下来的人。

“如果是中了鱼雷的话就完了，放水隔板是挡不住的。”

即使述说着可怕的事实，加斯顿的表情依然冷静沉着。

然而……

“船长，你刚才说的都是真的吗！”

刚刚冲进操舵室、听到谈话的菲利普不禁呆立当场。

“社长，真的非常抱歉，这艘船马上就要沉了。”

“……”

面对这突如其来冲击，菲利普几欲昏倒。

此时此刻，菲利普脑海中浮现出了马勒伯朗士海运商会以及该商会未来将会面临的一切负面影响的片断。虽然对于人生经验还不太丰富的他来说，这可能是无法避免的事……



不过，迅速令他恢复理智的，是一位少女的笑容。

（花火……）

脑海中，海运商会的未来以及花火的笑容不断交替浮现着。

（必须要救出花火！）

想到这里，菲利普抛开了脑中的可怕想法。

“船长，现在该怎么办？”

“救生艇的数量足够，也应该能够在这场暴风雨中挺过去。如果现在立刻下决定的话，船上的所有人应该都能够得救！”

“我明白了，请照你说的做吧！”

菲利普坚定地说道。

听到社长的亲口决定，加斯顿马上点点头，随即转头对简航海长说：

“打出求救信号，让全员离船！”



14

机关室此时也是一片骚乱。

虽然机关室位于船底，但十分幸运地没有被爆炸所波及。

但是，浸水已经势不可挡地在船内蔓延开来。现在防水隔板已经不起作用，相信过不了一会，整个船底便会贮满海水了。

机关室先被浸水所淹没的可能性是最大的。一旦蒸气机关被海水淋湿，那么马勒伯朗士号就会立刻失去所有动力。

当船长全员避难的指令传达下来时，向来沉默寡言的机关长埃德加·弗勒里以高出平日数倍的嗓门大叫道：

“不能重蹈泰坦尼克号的覆辙，大家快逃！”

机关长的话意味着什么，机关室中的人们瞬间便明白了。

在泰坦尼克号沉没的时候，船上机关室的全体人员无人幸免。并非没有逃出去，而是根本没有逃跑。在泰坦尼克号发生事故的那个夜里，灯光的照明是逃难时必不可少的。为了能够保证照明的供给，机关室的人们都抱着一死的觉悟留在了机关室。

而这一次的事故和泰坦尼克号的事故相比，有利之处远要多得多。虽然目前还处于暴风雨之中，但依然还是白天；由于这次航行是马勒伯朗士号的处女航，因此乘客数量并不多；机关室的大门与房间的墙壁采用了极为坚固的材料制成，即使整艘船都沉没到了海中，机关室部分也绝对不会浸水。因此，船内的动力设施，如照明设施的作用都能够发挥到最后。

“机关长您怎么办？”

埃德加机关长默默地点了点头，“当然是一起走了！”

谈话间，众人已经冲到了逃生用的紧急出口处。

“不要慌，就算这艘船真的要沉了，也要花掉三十分钟。时间足够了。”

埃德加站在门边，默默地看着部下们一个个迅速而有次序地走出了机关室。

当最后一人消失在门的另一侧时，埃德加带着凝重的表情将大门牢牢关闭，自己留在了机关室中。然后，就像仿佛像没有发生过任何事情一样，从容不迫地回到了机关控制盘前，目不转睛地盯着仪表。

这艘船上还有许多没能来得及避难的乘客，埃德加无法眼睁睁地看着那些人就这样遇难。

“……”

他决定不到最后一人逃离时决不离开这里……



15

马勒伯朗士号所打出的求救信号，很快便被数艘船只接收到了。

但是，此时没有一艘船只位于马勒伯朗士号的附近——不过，没有的只是海面上的船只而已。

“是求救信号。”

罗伯特·汉密尔顿·雷诺兹少尉在收到了求救信号后，立刻将情况汇报给了自己的上司——威廉·戈德温上校。

他们位于积雨云的上方——也就是说，正在执行巡逻任务的英国

空军飞行船——红隼号，如今正位于逐渐沉没的马勒伯朗士号的正上方。

但是，阴云之下便是猛烈的暴风雨——飞行船无法平安行驶的地带。无论飞行船的体积如何巨大，它依然无法抵御风暴的袭击。尤其是飓风和雷击，这些都能够带给飞行船致命的伤害。因此，飞行船突入暴风雨一直是被法律明文禁止的。若是真的遭遇了暴风雨，那么必须上升到积雨云的上方后才能前进。事实上现在的红隼号也是如此。

然而，威廉上校在收到部下的报告后，立刻下达了命令：

“本船现在立刻降低高度。全员，作好承受暴风雨冲击的准备！”

雷诺兹少尉以为自己听错了。他不由得惊讶地问道，“舰长，您打算让飞行船冲进暴风雨中吗？”

威廉上校点了点头，然后以老师教导学生般的口吻平静地对雷诺兹说道：

“纵使飞行船是在空中航行，它还是船。我们依旧是在乘船。如今其他的同类遇难，正在向我们寻求援助，我们不能置之不理。更何况，这也是我们的义务。”

面对拥有长年丰富经验和职业素质的老兵，雷诺兹无言以对。

红隼号缓缓降下，冲进了积雨云中。

16

婚礼会场上已经一片骚乱。

绝大部分的婚礼来宾，都因为胆怯而呆在当场无法动弹。尽管这场恐慌令许多富有职业意识的新闻记者们拼命想跑出会场一探究竟，但最后都被船员们一一制止。

花火母子俩出乎意料地保持着冷静，两人就这么静静地端坐着，照看受了伤的正道。母子两人的冷静举动，让古妮西露不禁心想：这也是大和抚子的作风吗？

这时，菲利普和简航海长赶了过来。

见到菲利普，花火的表情一下子安心了许多。

“大家请听我说！”

菲利普环视了一下会场，高声对每个人说道：

“有一件非常遗憾的事情不得不通知大家。这艘船现在遭遇了事故，详细的原因我们还在调查中。”

全场鸦雀无声，所有人表情紧张地望着菲利普，生怕听漏了接下来的话。

“现在开始避难。现在船内已经开始浸水，客房已经处于十分危险的状况。因此请大家不要再返回各自的客房。遗失在船上的财产全部将由马勒伯朗士海运协会方面进行补偿。”

会场已经一片骚动，人们那脆弱的心灵往往经受不住恐慌的袭击。

“这艘船上配置有足够数量的救生艇，而且是最新型的救生艇。即使在暴风雨中也不会有任何危险。此外，求救信号也已经打出去了，很快便会有人赶来援救！”

简航海长紧接着大声道：

“从现在开始请大家听从我的指挥，我保证各位不会有生命危险！”

尽管会场上骚乱依旧，怒骂声、哭泣声交织一片，但至少客人们没有和船员之间造成更大的冲突。不久，乘客们开始遵从船员们的指示，一个个外出避难了。

不过没有人注意到，此时有一名男子从队列中离开后，飞快地朝着客房的方向跑去。

“花火！”菲利普走到花火跟前，“情非得已，结婚仪式中止了。我们现在要想办法赶快逃出去！”

“好的。”

花火回答了一声后，就没再说什么。不过菲利普已经从她的眼神中明白了——“一切都拜托您了”。

一直守在花火身边的古妮西露此时终于忍不住向菲利普质问：

“到底出了什么事，马勒伯朗士先生。您应该知道些什么吧？”

菲利普踌躇了一下，平静地答道：

“似乎是引擎发生了故障。”

——他没能说出事故的真相。

虽然古妮西露还是一副无法接受的样子，但在花火面前她也不好继续追问下去。如今的确应该照菲利普所说，应优先考虑避难的事情。

这时，简航海长靠在菲利普身边小声耳语：

“社长……哪里都找不到马塞尔·迪·马勒伯朗士先生。”

“什么？”

“说不定是在大家不注意的时候回到了客房……除他以外，所有乘客都已经由船员们确认过了。”

“父亲……”

虽然此时折回客房是极危险的行为，但菲利普认为父亲多半是回到了客房。



客房中存放着马塞尔过去收集到的全部珠宝。那些，都象征着他春风得意的黄金时代。

——依照父亲的性格，他绝对会返回客房去取那些珠宝。

菲利普望着通向客房的大门，面露难色。

如果还是昨天的菲利普，那么此时他无论作出什么样的判断，或许都不足为奇。

但是，他听到了清晨父亲与花火的谈话，并且对父亲的印象有了极大的改观。

他无法对父亲弃之不顾。

“花火，你们先去避难吧。”

“菲利普，你？”

“我不能丢下惟一的亲人不管……等我把父亲带回来了，马上就会赶上你们。”

“那么我也留在这里。”

花火毅然地说道。

“不行，你先走。”菲利普摇头拒绝。

“不，我要留下，这是妻子的职责。”

“花火！”

菲利普不由得一声怒喝，面对着花火，这还是头一次。

“好好听我的话。而且，我们现在还没有结婚！”

“菲利普……”

虽然菲利普的语气极不客气，但话中充满了对花火的关切之情。这一点，不光是花火本人，就连一旁的古妮西露也能够感受到。

“好的……”

咬了咬嘴唇，花火极为勉强地缓缓点头。

“那么一会再见，我一定会回来的！”

说完，菲利普飞奔而去。

“……”花火凝视着他离去的方向，半晌无语。

17

趟着已经没及腰部的积水，菲利普努力朝特别室的大门走去。

“父亲……”

虽然对父亲的行为感到愤怒，但相比之下，此时菲利普更加关心父亲的安危。不过，他现在多多少少还是带有那么一丝安心感。因为他非常了解自己的父亲——马塞尔不是那种随随便便会牺牲性命的人。

马塞尔的房间位于马勒伯朗士号的正中央。本来特等房间建造在船舱的最上层，但由马塞尔患有严重的恐高症，因此特别将二等房部分空出了一些，建造了现在的私人特别室——为了自己竟然做到这个地步，马塞尔就是这样的一个人。

特别室的房门虚掩了一条缝。

“真是的，父亲……”

菲利普朝着房间打了声招呼，然后准备拉门进入。

——然而，菲利普却突然愕然呆立在原地，怔怔着一动不动。

“父……父亲……”

马塞尔被夹在了门缝之中。而且被夹的部位，正好是脖子颈……

“父亲！”菲利普慌忙上前，努力想推开房门。

但是，房门却纹丝不动。水的压力实在太大了。

“怎么……怎么会这样……”

焦急万分的菲利普开始试着强行将门踢开。在反复了数次之后，他终于将已经全身浸在水中的马塞尔拉了出来。

“啊……”

脉搏已经没有跳动了。

父亲的面容、和父亲过去生活的回忆一时间浮现在菲利普的脑海中。虽然大部分都不是什么愉快的回忆，但最后浮现出的，是父亲微笑着与花火交谈的一幕。

“父亲……”

菲利普紧紧抱着父亲的尸体，伫立在特别室的大门前，良久……

遵从简的指示，花火等人登上了最后的一只救生艇。

“祝你们好运。”



将最后一批乘客送上救生艇后，简朝着操舵室的方向走去。

目送着简远去的背影，花火突然站了起来。

“我要在这里等菲利普回来。”

她最初就已经打算这么做了。

“花火！”担心她安危的正道连忙高声制止。

“父亲大人、母亲大人，请二位先逃吧。等待丈夫是妻子的职责。”

说着，花火从正要解开绳索的救生艇上跳回了甲板。

“花火！”

正道拼命想要制止，但腰部的剧痛妨碍了他伸出的手。

“北大路男爵，花火就交给我吧！”

紧跟着花火，古妮西露也跳下了救生艇。

“两位先走吧，我一定会把花火带回来的！”

正道和妻子恭子口中呼喊着什么，但随即便被海浪大风的声音所遮掩，再也听不见了。

古妮西露目送救生艇解除绳索，平安落入海中后，转身向花火追去。

“花火！”

“古妮西露……连你也……”

“我怎么能丢下好友一人逃走呢？那是胆小鬼的作为！”古妮西露的表情肃穆而认真。

“谢谢你，古妮西露。”

两人就这样返回了婚礼会场。

“菲利普一定会回来的。我作为妻子，还是得等着他的归来。”

花火如此说着，同时不禁心想：

（这还是第一次违背你的话呢……菲利普……）

这便是花火已经恋爱的最佳证明吧……

18

“乘员们已经基本避难完了。”

返回操舵室的简航海长，将消息汇报给了房内惟一留下的人——加斯顿船长。

“是吗？”

也许是为乘客的安全感到安心吧，加斯顿原本严肃紧张的表情一下子缓和了许多，露出了淡淡的微笑。

“航海长，我有件很困难的事情，我希望你能替我分担……”

“什么？”

面对加斯顿突然提出的请求，简不禁面露疑惑：如今乘员们已经避难完毕，还有什么麻烦的事情难以解决呢？

“我准备在这里恶浪战斗下去。因此请你……”

加斯顿的眼神不禁有些凄凉，这意味着他已经决定了自己的命运。

“不知以后，你能否代替我和世间的恶浪搏斗吗？”

“船长！”

简马上明白了加斯顿话中的含义。

——我要留在这里，你快逃吧。

“那种事情，我怎么能……”

“做不到的话我就头痛了。为了证明这场事故既不是天灾也不是人祸，我们需要能够勇敢战斗下去的人。为了我们自己，也为了那个青年。”

加斯顿所指的青年，自然是菲利普。

“既然如此，那船长你更应该和我们一起逃走！”

“喂，若你也是海之男儿的话，就应该会明白这个道理吧？世界上哪有抛下连是否会沉没都不知道的船不顾而逃走的船长？”

这个道理，简当然明白。但是，他也有足够的理由反驳加斯顿的慌话。因为脚下这艘船的沉没，已经不过是时间问题了。这一点人人皆知。

“这艘船马上就要沉了！”

简非常干脆直接的回应道。

“简！”

“放弃肯定会沉没的船去避难，绝对是正确的选择。即使是船长也没有区别！”

“……那样可不行啊。”

加斯顿脸上的笑容消失了。

“船就是女人……这家伙已经如同我的老婆一般了。世上哪有丈夫抛弃妻子逃走的道理。”

“但是！”

“此外，我已经看得够多了。在那场战争中，有多少位船长在这种情况下所做出那样的行动。并且那个时候，我也像现在的你那样对他们说出了同样的话。”

“……”

“我甚至还冲着他们的脸给了一拳。”

“加斯顿船长……”

简难过地紧咬着嘴唇。看来无论再如何劝说，都不能打动眼前的这位海上男儿了。

“明白了就赶快走吧。记住，千万不要让任何一位乘客死去。”

“是！”

简拼命忍住已经在眼眶中打转的泪水，转身离开操舵室。

“原本还以为我一人就足够了……”

独自一人留在房内的加斯顿在注意到房内依然灯火通明时，不禁联想到了那位留在机关室中的男子。发出了上述的感叹。

19

马勒伯朗士号终于即将沉没。

花火依然待在会场内，等待着菲利普的归来。

“菲利普……”

“……”

守在一旁的古妮西露已经作好了随时随地将花火带出会场的准备。

（菲利普……这是和你之间的约定……一定要保护好花火……）

这时，正准备避难的简航海长看到了她们，惊讶地高声责问：

“你们还没有避难吗！”

“我们正在等菲利普。”

“我明白了……那么我现在就去准备救生艇。等社长一来，我们马上就逃出去。”

“拜托你了。”古妮西露朝他点了点头。

然而，直到救生艇的准备工作就绪，会场上依旧不见菲利普的人影。

“已经不行了，请赶快避难吧！”

“菲利普还没有回来啊！”

花火顽固地摇了摇头。就连古妮西露也不禁为她的性格感到吃惊。

（这也是大和抚子的性格使然吗……或者说，是因为深爱着对方才……）

不过，她马上明白了。

（两方面都有吧……）

就在简试图劝说花火时，意想不到的麻烦发生了！

“哇！”

一阵突如其来的猛烈强风，引起了吊挂在绳索上的救生艇的剧烈晃动，已经是摇摇欲坠的样子了。

“危险！”

简一个箭步跳了上去，脚下一滑使他重重地撞在了船舷上。

“喂，你不要紧吧？”

“嗯……应该……没问题。”



简的左肩已经麻木得毫无感觉了。

“但是，救生艇……这下子，就不能进行放下救生艇的作业了……”

已经到了穷途末路的地步。

此时甲板上已经没有其他的救生艇了。马勒伯朗士号的大半个船身已经沉到了海中，此时想转移到其他的救生艇上已经毫无希望。并且，眼前的救生艇也已经面临着操作不能的状况，只靠花火和古妮西露两人，只怕是难以顺利完成操作作业。

“我们得逃了，花火！”眼见逃生几无希望，古妮西露终于开口了。

“我不要！”花火拼命摇头拒绝。

就在这时——

“快逃！花火！”

菲利普的声音从客房的方向传了过来。

“菲利普？”

花火寻声望去——从不远处一个不大的舷窗中，隔着瓢泼大雨隐约能够看到菲利普的面容。

“我还正在想你该不会……花火，为什么你不逃出去！”

“我在等你回来啊！一起逃吧！”

“不行了。已经没有逃出去的时间了。光是逃到这个房间中就已经是竭尽全力，不过看来已经到此为止了。浸水马上就会积满这里……你赶快逃吧！”

“我不要！如果你不逃的话，我也……”

“不行！古妮西露，你在吗？如果在的话，就麻烦你了！”

“我也正有此意！但是，如今已经没有逃离这里的方法了……”

就在众人已经万念俱灰之际，最后的幸运从天而降了。

“还有谁在吗？”

马勒伯朗士号的上方，出现了一架巨大的飞行船，是红隼号。

几名男子打开了舱门，站在门端处高声询问道。紧接着，一条随风摇摆的软梯放了下来。

“有希望了！”

古妮西露率先冲上去一把抓住软梯后，转身向花火和简摆了摆手。

“快一点！”

简跟着抓住梯子。

“就算死也不要松手！”

“好的！”

“花火！”

“不要……不要……菲利普！”

古妮西露强行将花火拉到了梯子跟前。

“如果菲利普不逃的话……”花火望着菲利普所在的舷窗，依然不肯爬上去。

“好吧，我马上就过来！”菲利普突然下定决心似的对花火说道。

“呃？”

“我马上就过来，所以你要抓紧梯子！如果你不抓紧的话，到时候谁来把我带上去呢？”

“好，好的！”

花火破涕为笑。

然而，身旁的古妮西露却带着无可奈何的表情紧咬着嘴唇。她心里十分清楚，这不过是一句为了让花火避难的温柔谎言。

“没错，花火……微笑吧。为了我……”

“菲利普……”

“我现在就来。”

菲利普带着温柔的笑容，离开了窗前。

“菲利普……”

“现在就把梯子拉上来了！”

飞行船的船员们飞快地将花火等人拉进了船舱，并且准备立刻关闭船舱的大门。

“等一下，菲利普他还没……”花火失声叫了起来。

就在这时……

“啊！”

也许那只是花火的幻觉。

她看到了菲利普站在甲板上的身影。

菲利普微笑着向她伸出了手。

“菲利普！菲利普在那里！”

“花火！”

“让我下去，我要去菲利普那里！”

不知是否因为驾驶员听到了花火的呼喊，飞行船开始下降，逐渐靠近了马勒伯朗士号。

花火紧紧抓住船舱门边的扶手，奋力地向前伸出了手。

然而，花火的手却直接穿越了菲利普的身体。

“菲利普！”

花火眼中的菲利普，一直保持着微笑。

“我的花火……我爱你，永远……所以，请你对我微笑吧……”

“菲利普！”

随着最后一声深情地呼喊，花火失去了意识。在倒在古妮西露身上的那一刹那，她的耳边回荡着菲利普那亲切的话语。

收容了花火三人之后，飞行船渐渐上升，远离了马勒伯朗士号。

还未等飞行船离开积雨云的笼罩范围，马勒伯朗士号便从海面上失去了踪影。

在消失的那一瞬间，甲板上的任何一处都没有菲利普的身影。

死者共计 4 名。

船长加斯顿·加斯科、机关长埃德加·弗勒里、马塞尔·迪·马勒伯朗士以及他的儿子菲利普·迪·马勒伯朗士。

20

虽然马勒伯朗士号沉没事件中的牺牲者极少，且没有任何非相关人员遇难，但这场事故依然在社会上引起了极大反响。

由于马勒伯朗士家族已经面临着破产危机，因此他们在制造马勒伯朗士号时偷工减料——类似这样的、新闻媒体们对已死的菲利普的残酷报道多不胜数。

不过，根据在那场事故中幸存下来的简·罗邦德航海长的强烈抗议，以及目击了该事故始发经过的新闻记者杰克·利昂·赫柏尔的证言，形势渐渐发生了变化。

——马勒伯朗士号遭到了鱼雷的攻击。

对那场长达 6 年的欧洲大战记忆犹新的人们而言，武器的恐怖带给了他们极深的印象——鱼雷意味着什么，不言自明。人们纷纷接受了杰克的证言。

不久，一位被猜测是英国海军的人匿名向新闻社告发了事情的真相。事件发生的当日，在马勒伯朗士号沉没的那个地点，有一架隶属于英国海军的潜水艇正在接受秘密训练。同时，该潜艇还有两颗鱼雷因误射而下落不明。其相关的报告也被作为证据而提交到了记者们的手中。

面对法国政府强烈的抗议，英国政府坚持否认这一事实。然而，英法两国的国民，不，甚至是全世界的人民，都无人相信英国政府的证词。

菲利普·迪·马勒伯朗士和马勒伯朗士号终于恢复了名誉。

花火对于马勒伯朗士号沉没的原因基本上没有出表示任何的关心。

她所知道的，就是她失去了菲利普·迪·马勒伯朗士的这一事实。

悲伤的花火下意识封闭了自己的内心，就连好友古妮西露也没能令她敞开心扉。

不过，花火曾留下了这么一句话：

“即使我将来一生都不会明白什么是恋爱，也无所谓了。”

从此以后，平日再无人见过花火身穿黑色以外的服装。并且不久之后，在蒙马特尔的马勒伯朗士家族的墓前，每天都能够见到一位身着丧服的少女，从不间断——这样的传闻，也在城镇间流传开来。

也许，若要让少女脱去那身黑色的不吉之服，需要一场新的恋爱。或许，就是来自东方国度的恋爱吧……



GAME SHOW 莱茵河畔的叹息

——女神的侧身像·战士的横颜

文 火花天龙剑 Malas& 女王的鞭子



北欧神话是被遗忘了已经有好几个世纪之久的文化中的瑰宝。相比于希腊神话那曼妙轻快的欢愉和印度婆罗门神话中华丽而腐朽的沉沦，北欧神话则是凄美而悲壮的诗篇。自诞生起便已定下必死的宿命无法改变，即使是尊贵如瓦尔哈拉的诸神们也难逃众神之黄昏的制裁，因战斗而创造的世界亦因战斗而归于毁灭，令人感慨不已。

生长在斯堪的那维亚半岛及德意志东北低地的日尔曼民族，在荒凉苛虐的自然环境中，养成了勇武彪悍的个性。流浪、战斗、狩猎是他们日常的生活方式，北欧神话的特点即反映了这个民族的民族个性，但是北欧英雄们的后裔们却未能将祖先的宝贵遗产保护下来，神话的记录在今天的日尔曼国家中都已不复存在。反而是在北海中满布火山和冰河的孤岛——冰岛上保存了下来。其中最重要的原因当推与罗马帝国的接触，与基督教的同化，以及灾难和战争……许多可贵的文献传说，都坠入遗忘的深渊。

现在，英国的《贝奥武甫》（Beowulf），德国的《尼伯龙根之歌》（Nibelumgenlied），以及两部冰岛神话诗集《艾达》（Edda）成为仅存的一些断简残篇，现在的人们只能从这些残断的篇章中去寻找北欧神话残留的影子，回味着昔日那波澜壮阔的传说。

而在北欧神话中，关于女武神的传说，即是这些篇章中最为亮丽的部分之一。

女武神（Valkyrie、Valkyrja、Valkyrien、Walkyren），一般音译为瓦尔基里，意为挑选死亡者的女性。她们大多是主神奥丁的侍女或是女儿，是身披闪亮盔甲，骑着骏马在天空中飞行的少女战士。她们所担负的奥丁所赋予的任务，即是直接参加地上所进行的战争并赐胜于一方，她们骑着骏马在天边穿梭而形成了极光，她们在战场上将阵亡英雄的灵魂带入瓦尔哈拉神殿并且会送给他们美妙的一吻。神殿中，她们会脱下身上的盔甲而穿上美丽的薄纱，为进入瓦尔哈拉中的众勇士斟上一杯美酒，陪伴着她所服侍的勇士寻欢作乐。因而北欧的战士们都以在战场上光荣地战死，死后灵魂被女武神所选上，从而进入瓦尔哈拉神殿为最高的理想。在北欧的骑士阶层的思想中，妇女不仅仅是男人家庭的，而且也是战斗的伴侣，瓦尔基里便是这样一些手持盾牌的战阵女神，战争是她们喜爱的生活环境。她们的戎马生活充满了史诗般的悲壮色彩！



在奥丁身边诸多女武神中，最为著名的便是布伦希尔德，在《尼伯龙根之歌》，《艾达》等文献中都有记载，而形象最为鲜明的，则是瓦格纳的神话题材的歌剧《尼伯龙根的指环》中的布伦希尔德。

尼伯龙根的指环



《尼伯龙根的指环》是德国剧作家，作曲家瓦格纳耗费后半生精力完成的一部四联歌剧，其取材结合了北欧地区的民间史诗《尼伯龙根之歌》，北欧神话的王室写本《艾达》以及其他一些相关传说等。

理查·瓦格纳（Richard Wagner 1813——1883），德国伟大的作曲家，指挥家和剧作家，他1813年5月22日生于德国莱比锡一个小官吏家庭。五个月时，父亲病故。继父是一个演员兼剧作家，在继父的熏陶下，瓦格纳从小就对戏剧和音乐产生了浓厚的兴趣，而他的艺术才赋从童年开始便已显露：八岁时他已经学会在钢琴上弹奏韦伯的歌剧《自由射手》的片断；十四岁便开始尝试写作悲剧。

瓦格纳18岁（1831年）进入莱比锡大学学习作曲理论，并写出包括《C大调交响曲》在内的一系列作品。1833年起他先后在维尔茨堡、马格德堡、柯尼斯堡和里加等地歌剧院担任合唱与乐队指挥。以后他去了巴黎，原想干一番事业，但结果落得生活窘迫，十分清苦。1842年他的歌剧《利恩齐》演出成功，使他当上德累斯顿皇家歌剧院指挥。但以后他的另几部歌剧《漂泊的荷兰人》、《唐豪瑟》等演出相继失败，又使他陷于困境。1849年因参加五月暴动失败，瓦格纳逃至苏黎世避难，过着流亡的生活。自1854年起，瓦格纳开始酝酿创作四联歌剧《尼伯龙根的指环》，同时完成了歌剧《特里斯坦与伊索尔德》。1860年，瓦格纳获大赦，得以返回祖国，从而结束了长达十二年的流亡生活。1877年，他开始创作《帕西法尔》，因病拖延至1882年才完成。1883年2月13日，他因心脏病逝世于威尼斯。瓦格纳一生共写了《罗恩格林》、《纽伦堡的名歌手》等十一部歌剧，九首序曲，一部交响曲，四部钢琴奏鸣曲及大量合唱曲、艺术歌曲等，并写了《艺术与革命》、《歌剧与戏剧》等几部关于歌剧改革的著作。

《尼伯龙根的指环》全剧分为四部：《莱茵的黄金》、《女武神》、《齐格弗里德》、《诸神的黄昏》。

《莱茵的黄金》

相传，在莱茵河底的一块岩石之上镶嵌着一块具有魔力的金子，三位莱茵的仙女日夜守卫着这块岩石。居住在莱茵河流域的尼伯龙根族人中有一个叫做阿尔贝里希的侏儒，他想要得到三位莱茵仙女的爱情但是却遭到了她们的嘲笑和鄙薄。他十分恼怒，不过这时他看到了那块在巨岩上方闪闪发光的具有魔力的黄金，三位莱茵仙女们向他透露了"谁要是能够把这些黄金制成了指环，谁就能统治世界，但他必须放弃爱情"的秘密，于是，阿尔贝里希诅咒了爱情并且抢走了黄金。

在高山上一块空旷地上，诸神之王奥丁命令

两位巨人兄弟法佐尔特和法芙纳修建一座神的城堡——瓦尔哈拉城堡。奥丁正在为城堡建成之后如何统治诸神做着美梦的时候，他的妻子，婚姻女神弗莉嘉提醒他这下子要履行把他们的女儿——美神弗蕾娅作为交换城堡的条件了。不久，巨人法佐尔特和法芙纳来了，要奥丁履行当初以交换出弗蕾娅为修建城堡条件的承诺，奥丁后悔当初不该用自己美丽的女儿来作为交换条件，不愿履行契约，而巨人兄弟则强行带走了弗蕾娅。在剑拔弩张之际，火神洛基来报告阿尔贝里希偷走莱茵黄金的事情，这使得巨人兄弟对于莱茵的黄金制成的指环产生了巨大的兴趣。要求奥丁用莱茵的黄金制成的指环来交换弗蕾娅。此时诸神开始逐渐衰老了，奥丁看到这种情形，决定与火神洛基一起前往尼伯龙根去取回黄金指环以拯救正在衰老的诸神。

在尼伯龙根地底的岩洞里，阿尔贝里希用莱茵的黄金制成了尼伯龙根指环，他的弟弟米默还制造了一个隐形头盔，但他不愿意将其交给阿尔贝里希，阿尔贝里希非常愤怒，夺走了盔甲。米默把阿尔贝里希如今已拥有尼伯龙根指环及隐形头盔之事告诉了奥丁和洛基，此时，阿尔贝里希从外面回到洞来，他亲吻了指环，马上就变成了一只巨龙。老谋深算的洛基挖苦他最好是变成较小一点的，可以跑得快些。阿尔贝里希听信了洛基的诡言，变成了一只蟾蜍．这时候，奥丁把他一脚踩住，将阿尔贝里希捉住夺得了指环。

失败的阿尔贝里希对指环下了诅咒，获得指环的人定遭毁灭。这时候，巨人兄弟挟着弗蕾娅来了，他们向奥丁要指环，奥丁拒绝给予指环，而大地女神爱尔达这时告诉奥丁，指环已遭诅咒，如果诸神不放弃，必定会遭到毁灭。奥丁于是放弃了指环，弗蕾娅被巨人兄弟释放，诸神也回复了年轻。同时阿尔贝里希的诅咒也应验在了巨人兄弟身上，两兄弟为了争夺指环而互相残杀，弟弟法芙纳杀死了哥哥法佐尔特。诸神这时兴高采烈地走过彩虹桥，而只有阴险的洛基预言诸神的灭亡已是不可避免。而同时，莱茵的仙女们也在河底唱着歌，思念她们曾经日夜守护过的莱茵的黄金能早日重归河底，回到它原来所在的地方。

《女武神》

奥丁曾经与一位人间的女子生过一对孪生兄妹，哥哥叫齐格蒙德，妹妹叫齐格琳迪。齐格琳迪从小被人拐走，长大后嫁给了武士洪丁，兄妹俩从未见过面。一次，齐格蒙德为逃避敌人的追逐而躲入了齐格琳迪的家而见到了齐格琳迪，两人一见钟情。在两人的交谈中，齐格琳迪说出了自己不幸的身世。她还说到了当年她被迫嫁给洪丁时，有位陌生老人突然出现将一把宝剑插入树中，并言此剑将属于能将它自树中拔出的人，但是多年来，没有人能将剑拔出来。

齐格蒙德听后尝试拔剑，果然成功地拔出树中那把名为“诺顿”的剑，但是在这对恋人要准备私奔的时候，洪丁来了，他要杀掉夺走他妻子的齐格蒙德，奥丁命令他心爱的女儿——女武神布伦希尔德在齐格蒙德和洪丁的决斗中，暗地里帮助齐格蒙德。然而奥丁的妻子——婚姻女神弗莉嘉不允许奥丁和布伦希尔德保护那对乱伦的孪生兄妹。奥丁无奈答应了弗莉嘉。布伦希尔德追问奥丁刚才所发生的事的原由，这时，奥丁才迫不得已将齐格蒙德和齐格琳迪的事告诉了她。布伦希尔德和其他八个姐妹是奥丁的女儿，她们组成一支女武神的队伍，她们为奥丁收集在战争中死亡的英雄，将他们带到瓦尔哈拉神殿守护着诸神。但是假如尼伯龙根指环回到阿尔贝里希手中，那么这一切守护都将无效。尼伯龙根指环由法芙纳看守着，然而由于当年和法芙纳订下了契约，奥丁不能亲自出马抢夺指环。因此，奥丁和威松族的一位女子生下了齐格蒙德兄妹，希望他们长大之后，能借他们的手拿到指环。这也就是他为什么一直保护齐格蒙德的缘由。但是这个计划都被弗莉嘉看穿，因为孪生兄妹乱伦的破坏婚姻契约行为，弗莉嘉要求奥丁制裁齐格蒙德。奥丁至此才明白由于当年他曾接触了指环，虽然将其交给法芙纳而适时逃过一劫，但指环的诅咒并未放过他，他将失去而甚至毁掉所有他心爱的一切。在得知阿尔贝里希强迫一女子怀了其后代后，奥丁总算明白了艾尔达的话中玄机，阿尔贝里希的孩子将会为他夺得指环，这也将是诸神毁灭的时刻。沮丧的奥丁于是指示布伦希尔德在齐格蒙德和洪丁的战争中要依弗莉嘉的意思，为洪丁而战。布伦希尔德对奥丁的命令提出了质疑因而触怒了奥丁，奥丁斥责了布伦希尔德，强调齐格蒙德必须死去。布伦希尔德怀着沉重的心情去执行任务。

在逃亡中的齐格琳迪已接近崩溃的边缘，终于晕厥过去。此时布伦希尔德找到了齐格蒙德并向他宣告他的命运：她将带他的灵魂去奥丁的神殿。齐格蒙德却告诉布伦希尔德，他和齐格琳迪要同生共死，假如他命中注定将要死亡，他就必须先亲手杀死齐格琳迪而不能任其孤单一人活着。布伦希尔德被两人忠贞的爱情感动，决定违反奥丁的命令，保护齐格蒙德。但是由于奥丁发现了这一情形，亲自介入了两人的决斗，齐格蒙德最终还是被洪丁杀死了。布伦希尔德救走了已经怀上了齐格蒙德的孩子的齐格琳迪，并为她肚中的孩子命名为齐格弗里德，还将齐格蒙德那把在决斗中被奥丁打断的剑交给了她。自己毅然去见奥丁，愿意接受违反命令的惩罚。奥丁决定削去她女武神的身分，逐出天庭，让她长睡在山头，直到有个男人找到她为止，她就得嫁他为妻。布伦希尔德请求奥丁在她长睡时，在她四周围起火墙，以阻止胆小的人找到她。奥丁答应了她的请求并亲吻了她的双眼。随后，布伦希尔德陷入了长眠。而奥丁不仅在她四周围起火墙，还加了一道障碍：任何人在进入火墙之前，必须先通过奥丁的长矛的试练。

《齐格弗里德》

在山洞中，阿尔贝里希的弟弟——铁匠米默正在试着为已经成长为青年的齐格弗里德铸一把折不断的剑，但米默所铸的剑，经不住力大无比的齐格弗里德一折，米默对齐格弗里德说出自己当年在林中救下了临产的齐格琳迪的一段往事。齐格琳迪在生下齐格弗里德后去世，临死前将婴儿和齐格蒙德的断剑托付给米默。齐格弗里德知道自己的身世后，要米默将父亲的断剑重铸。在伪装成流浪者的奥丁的启示下，米默得知了只有不知道什么是“害怕”的人才能铸成断剑，也是将来要杀死他的人。齐格弗里德回到洞中，米默告诉了他奥丁的话，并且承认自己无法将断剑铸好，齐格弗里德大怒，决定自己来铸。这时，奇







迹出现了，断剑居然重行接回。米默眼见此情景，明白了齐格弗里德即是那位不知道什麽是"害怕"的人，也就是日后要取自己头颅的人，他决定先下手暗算齐格弗里德。

在法弗纳居住的森林中，奥丁告诉化身为巨龙的法芙纳："将有一位强壮的年青人前来杀你。"，阿尔贝里希也用同样的方式警告法芙纳。法芙纳认为，没有人能战胜他。这时，米默带着齐格弗里德来到法芙纳藏身和守护宝藏的森林，齐格弗里德吹起自己的号角，号角声将法芙纳激怒，持有神剑的齐格弗里德将剑刺入法芙纳的心脏，杀死了法芙纳，并在法芙纳居住的山洞中找到了能够变身的头盔和尼伯龙根指环。

洞外，阿尔贝里希和米默又见面了，米默面对失去了头盔和指环的阿尔贝里希，自然不再害怕。两人为如何分宝藏争执不下，看到齐格弗里德出来，拿着头盔和指环，阿尔贝里希赶紧躲起来。而看穿米默的诡计的齐格弗里德则杀死了米默。

奥丁叫醒长睡中的大地之母艾尔达，问她以后的事。艾尔达拒绝回答并对奥丁的所作所为表示不满。奥丁告诉艾尔达，他不再害怕诸神的毁灭，因为他的威松族的后代齐格弗里德已在完全自由的情形下取得尼伯龙根指环，他将能解去阿尔贝里希的咒语。齐格弗里德并将叫醒布伦希尔德，娶她为妻。以布伦希尔德的聪明，他们将能使这个世界得到解脱。因此，艾尔达亦可以安心长睡了。

受着小鸟的指引前往寻找沉睡的布伦希尔德的途中，齐格弗里德遇到了奥丁化身的流浪者。在对话中，齐格弗里德知道父亲死在眼前这位人士手中，却不知道这就是他的祖父，举起剑砍断了奥丁的矛，从而破解了奥丁在让布伦希尔德长睡时的另一道禁制——要通过火墙者得先战胜他的矛。齐格弗里德穿过火墙，找到了睡着的布伦希尔德，吻醒她之后，布伦希尔德知道眼前的男子便是她命中注定的丈夫，于是接受了齐格弗里德的爱。

《诸神的黄昏》

在一夜的缠绵之后，齐格弗里德和布伦希尔德话别，他打算继续自己的旅行，两人依依不舍地惜别，临行前，布伦希尔德警告齐格弗里德，对爱情的不忠将会带给他不幸。齐格弗里德则将手上的尼伯龙根指环送给她作为信物。

齐格弗里德来到了季比宏族的城堡，这里的统治者是一对兄妹——昆特和古特伦，他们都尚未成婚，兄妹还有一个同母异父的兄弟，名叫哈根，哈根真正的父亲就是阿尔贝里希，他想利用这个机会趁机夺得尼伯龙根指环。于是哈根告诉兄妹俩，布伦希尔德和齐格弗里德是最为理想的结婚对象，但是能够穿过火墙并得到布伦希尔德的，只有齐格弗里德一人。他建议用迷幻药酒让齐格弗里德爱上古特伦，再让齐格弗里德利用他的能够变身的头盔变成昆特来得到布伦希尔德，两兄妹都觉得这个建议很好，急于见到齐格弗里德。哈根告诉他们，齐格弗里德正在来此地的路上。此时，齐格弗里德到了。

按照哈根的计谋，古特伦成功地利用药酒迷惑了齐格弗里德，齐格弗里德一下子就忘记了自己对布伦希尔德的誓言，娶了古特伦为妻，并且和昆特结为兄弟，同时答应了为昆特得到布伦希尔德。齐格弗里德使用变身的头盔将自己变成了昆特的模样，来见布伦希尔德，并以自己的力量制服了惊骇不已的布伦希尔德，夺下了布伦希尔德手上的指环。布伦希尔德无奈，只能答应与其同房过夜。但是为了表明自己对兄弟的清白和义气，在当晚和布伦希尔德同床时，齐格弗里德将自己的剑放在了两人的身体中间，以划清界限。

在和昆特一起回到城堡后，布伦希尔德看见了齐格弗里德和古特伦站在了一起，大惊失色，当她向齐格弗里德说出了两人的往事，齐格弗里德全然不知，布伦希尔德则指责齐格弗里德已违背当初两人的爱情誓言，必将死于长矛之下。此时，哈根向布伦希尔德表示，假如她想洗刷被齐格弗里德欺骗的耻辱，报复齐格弗里德的话，自己愿意效劳，愤怒的布伦希尔德接受了哈根的建议，而窥视齐格弗里德手中的尼伯龙根指环的昆特也抛弃了兄弟情谊，三人合谋定下了杀害齐格弗里德的计划。

齐格弗里德，哈根，昆特三人外出打猎，在莱茵河边齐格弗里德遇见了三位莱茵仙女，仙女要齐格弗里德交出手中的尼伯龙根指环，否则他将会遭到不幸，而齐格弗里德拒绝了。此时哈根赶来，趁齐格弗里德不备，用长矛杀死了他，临死前齐格弗里德终于清醒，倾诉出了自己对布伦希尔德的爱。

众人将齐格弗里德的尸体带回季比宏城堡大厅，古特伦见到齐格弗里德的尸体悲伤欲绝，而昆特和哈根则为了争夺尼伯龙根指环而互斗起来，哈根杀死了昆特，夺得了指环，此时已经知道了齐格弗里德并非真正变心，而是因为喝了药酒的缘故的布伦希尔德却安静地出现，表明自己才是齐格弗里德真正的妻子，一切真相都已经大白。布伦希尔德命人堆起柴堆，将齐格弗里德的尸体放在上面火葬，火焰愈烧愈旺，在船即将沉入河底时，布伦希尔德自杀殉情。突然间，莱茵的河水高涨，河水中出现了三个莱茵的女儿，一直在旁观的哈根被莱茵的女儿一同带入河底，指环则又回到莱茵的女儿手中。河水逐渐退去，而火炎则愈烧愈高，天上亮起一片浓重的火光。神界的末日到了，瓦尔哈拉在烈火中燃烧坍塌，鄙陋的神权时代结束了，布伦希尔德以自己的生命作为代价赎清了自攫取莱茵黄金以来众神犯下的罪过。一个新的时代，人类的爱高于一切的时代开始了。

电影《尼伯龙根的指环》

去年关于尼伯龙根指环的传说也拍成了电影，这里放一些电影的资料，笔者观看过后的感觉还是相当不错的。

相关资料：

英文名称：The Ring of the Nibelungs

发行时间：2004 年 11 月 29 日

电影导演：乌里·埃多 (Uli Edel)

主要演员：朱利安·桑兹 (Julian Sands) 艾丽西亚·维特 (Alicia Witt) 马克斯·冯·赛多(Max von Sydow) 拉尔夫·默勒(Ralf Moeller)等

地区：德国

语言：英语

本片基于《尼伯龙根之歌》和《沃尔松格传说》改编，从故事的主人公——年轻的铁匠，也是某国的王子——齐格弗里德幼时祖国被外族侵占开始，而杀死巨龙法芙纳夺得指环和财宝，与布伦希尔德宿命的相会，被药酒迷惑娶了古特伦，伪装成昆特尔战胜布伦希尔德，最终被哈根谋害而死以及布伦希尔德殉情等情节也与神话原著基本符合，当然在很多细节上都与《尼伯龙根的指环》差别很大。

很出色的一部影片，喜欢北欧神话的朋友不妨找来一看。

P.S.说起齐格蒙德和齐格琳迪，笔者倒是想起了《火焰之纹章 圣魔之光石》中男女主角各自的专用神器就是叫齐格蒙德和齐格琳迪，再想想圣石的男女主角也是一对孪生兄妹……背上一阵寒意……



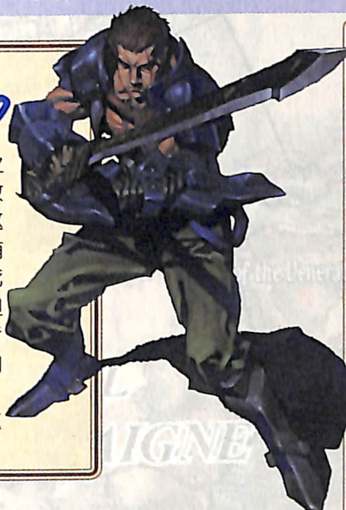
战士的横颜·里



终于说到《女神侧身像》(以下简称《VP》)了，对于这款作品笔者已不想多说什么，因为这款以北欧神话为基础的游戏已经被赞美的词汇所淹没。也许正在阅读这篇文章的你对这个游戏并不熟悉，那么如果你有机会接触这个游戏的话那就不要错过，她不会让你失望的。(玩家自己汉化的版本以后，并且非常优秀。)在这里只是想将游戏中不为人知的一些东西告诉给大家。看了之后也许会茅塞顿开，也许会更加糊涂（被众人狂扁），但不管怎么样对于多年之后才知道原来事情尽然是这样的，这种感觉一定是很爽的。好了，废话就不想多说了，就让我们进入角色们的里世界中吧。



亚琉哲 Aluzi



不知道大家还记不记得在亚琉哲自杀之后，他见到瓦尔基里时问她“你为什么要救我？”也许大家会觉得很奇怪，为什么他会这么说呢？其实在游戏的开发阶段这之后还有一段情节——因为城内的士兵对亚琉哲杀死自己的同伴非常愤怒，所以要鞭尸解恨，但在这个时候瓦尔基里用自己的法力将亚琉哲的尸体瞬间烧为灰烬。所以亚琉哲问这个问题并不仅仅是问她为什么要拯救自己的灵魂，更多的是对瓦尔基里保住了自己的名誉的这种慈悲心肠感到惊讶。

瓦尔基里 Valkyrie

瓦尔基里作为神其实与灵魂一样是没有物质的身体的，在战斗的时她先将能让自己实体化的物质洒在自己身上（大家可以自行想象一下，蕾娜斯边在自己身上擦防晒霜，哦，不，实体化物质边战斗的情景……）让肉体和装备实体化。在这种实体化的状态下，如果受到攻击也是有痛感的，当然也会受伤，并且实体化的瓦尔基里也需要呼吸。虽然实体化后会让自己更容易受伤，但比起无实体的状态，有实体当然更容易在人间界办事。另外，瓦尔基里的光之翼只会在使用实体化这种特殊能力的时候出现，并不是说她本身就有光之翼。

洁拉德 Geraldo



玩过《VP》的都应该知道洁拉德一开始想对亚琉哲进行报复（那村姑的打扮请自动屏蔽），结果因喝醉了酒计划失败（说起来我们的佣兵GG真是太君子了……），不过大家是不是很想知道洁拉德委托亚琉哲的委托到底是什么呢？其实关于这件事制作人的回答是“这是《VP》史上最大的谜”！（笔者语：太不负责任了……）其实就算洁拉德告诉了亚琉哲委托的事情，但对已经将世间看透的亚琉哲而言也不可能打击到他吧。不过话说回来，洁拉德因为喝醉了结果让亚琉哲付了巨大的一笔餐费，让他懊恼不已，这可以说是另一种形式的报复吧。（爆）

拉乌利 Lwary



拉乌利这个角色在《VP》中是个很特别的角色，因为关于他死亡时的情景在游戏中完全没有出现过。在游戏开发初期阶段的剧本中曾描写了克雷尔蒙菲兰海军全灭的情景，而瓦尔基里拯救了因为不会游泳而溺死的拉乌利的灵魂，之后才是我们在游戏中看到的他与米利娅告别的情节。但在开发的过程中却变成了以后面的情节为主线，删掉了前面的情节，结果就是我们实际玩到游戏时看到的情景。至于为什么不会游泳的拉乌利会参加海军……真是好大好大一个谜啊。

罗法 Lwafa



大家应该还记得，罗法的情节在他救了亚琉哲的弟弟罗伊后站在地牢门前就结束了，而关于他是如何死的情节游戏中只字未提。一般人都会认为他一定是在放跑了罗伊后投降，然后被处刑。当然，如果考虑到他受亚琉哲影响，他也有可能进行反抗。不过不管怎样，他是如何死的我们是无从知晓了。但不管怎么说罗法这个人对于玩家而言会根据玩家自己的想法而产生变化，这也是游戏开发者为了满足各种玩家而采取的方法。顺便说一句，罗伊脱狱后在卡修尔他们的帮助下顺利逃走了。

贝里纳斯 Belenus



在贝里纳斯的情节发生的数周前，贝里纳斯的妻子完成了诅咒的仪式（因为嫉妒阿沙加而举行的召唤不死族的仪式），这时瓦尔基里来到了贝里纳斯的家。她看到作为祭品的贝里纳斯的妻子和玛丽亚已经变成了吸血的不死族，于是毫不犹豫地烧死了她们。但遗憾的是，瓦尔基里并没有发现残留下来的贝利莎方阵，因此，诅咒继续在这个家里蔓延，结果当然是阿沙加受到了诅咒。看到这个大家也许就会明白为什么瓦尔基里会说“这个家已经被不死者诅咒”了。



杰克里纳斯 Jakelinus

对于杰克里纳斯十年前被流放的原因，作为游戏剧本担当的则本真树的说法是“一个谜”。只是这件事与国王并没有关系，而是大臣们做的。从民众们并不知道事情的真相可以推测这件事一定是宫廷的内部事件，比如渎职之类的不光彩的事件。这个事件对于杰克里纳斯而言肯定是格外懊恼，也许他的左眼就是因为这件事瞎的。对于他从事的谍报工作，并不是什么高尚的事情，但瓦尔基里还是将他选为了战魂。也许是因为他即使被背叛、被抛弃但还没有丢失掉他那纯洁高尚的灵魂的缘故吧。同时我们也可以看出瓦尔基里在选择战魂时很有自主性。



卡修尔 Kashell

对于这名自由自在的冒险者而言，最重要的并不是安定的生活，而是很有默契的同伴。虽然以亚琉哲为目标，但他使用的大剑远没有亚琉哲的大。关于他的故事在游戏本篇中并没有说完，其实在他受了致命伤之后西莉亚打倒了恶魔使者。但这并不是说西莉亚很强大，其实是恶魔使者自己离开了。是因为害怕瓦尔基里还是这不过是他一时的恶作剧，这我们不得而知，但不管怎么说，对于捡回一条性命的西莉亚而言这也许是最糟糕的结果，因为她毕竟亲眼看到了卡修尔的死以及格雷的惨状。这个情节其实是向玩家讲述了不死者的恶趣味。



洵 Jung

关于魔镜窟的鬼有许多种说法，而瓦尔基里所说的“反映的是你自己的心”也许是最正确的解释。而鬼所说的“你妹妹的幸福是能看见东西呢？还是希望哥哥平安无事呢？”“如果想得到生命就要失去生命”，这些其实都是洵的自问自答，可以解释为他对自己也抱有许多疑问。但是，从在他变成鬼之后挖掉冒险者的眼睛这点来看，这件事多多少少都与不死者有关。



艾美 Amy

艾美在被卡诺萨拷问时也没有说出龙红玉的所在地，其实龙红玉就在艾美自己身上。当艾美使出决之技变成龙时，大家就能看到她的胸口有一颗巨大的红色宝玉，这就是龙红玉。也许大家会问，为什么卡诺萨没找到呢？这是因为龙红玉只有在龙化的时候才会出现，所以即使进行身体检查，但只要艾美不愿意，龙红玉也是不会出现的。另外，如果看艾美的状态画面，上面关于她的解释是“如果过度龙化，也许会失去自我的意识”。当然，玩的时候大家还是随意龙化吧，一点影响都没有。（笑）在选为战魂之后，虽然有一段时间她对瓦尔基里有一点抵触的情绪，但过了不久就非常信任她了。而在神界她也表现出了自己独立好强的性格，即使面对的是雷神托尔她也敢正面与之顶嘴。也许对她而言能够自由施展自己能力的地方就是自己应该待的地方吧。



梦琉 Yumel

实现远望的玉琉璃，这是关于梦琉的情节中最关键的道具。在游戏中梦琉的眼泪变成了玉琉璃，但在游戏的开发阶段，玉琉璃的设定是由梦琉和赋之的眼泪混合在一起产生的，而情节是当赋之抱着梦琉，梦琉的眼泪流在了赋之的脸颊上，当赋之的眼泪接触到梦琉的眼泪时玉琉璃就诞生了。原本是比较悲伤的情节在经过多次变更后变成了大家现在看到的样子，也许最遗憾的应该是赋之吧。



那那美 Nanami

那那美的剧情在表现上存在着世间的交错。一开始是那那美走到祭坛前的情景，这与美那代的灵魂出现的情节是相关联的，也就是说夹在这两个情节之间的那那美拿着龙仙回神社的情节中，那个那那美并不是真的那那美，她的灵魂已经是美那代了，而最后出现的仰望彩虹的也是美那代。这一点相信玩家们都会明白，但美那代没有向父母表明身分，而是继续扮演着那那美这并不是那那美的请求，而是她自己的决定。



梅尔蒂娜 Meltina

在瓦尔基里的人格之一亚莉觉醒，蕾娜斯的人格陷入危机的时候，在消灭的瞬间蕾娜斯呼唤着梅尔蒂娜和亚琉哲的名字。在游戏中我们知道梅尔蒂娜与亚琉哲的前世与亚莉在一起，而蕾娜斯呼喊这两个人也许是因为出于本能，出于灵魂之间羁绊的本能。不过对梅尔蒂娜和亚琉哲而言，虽然瓦尔基里和亚莉是共有一个灵魂，但至于选择哪个，这是梅尔蒂娜和亚琉哲自己的自由。即使强迫从属亚莉，但如果两人有坚决断绝与亚莉关系的决心和对瓦尔基里的信任的话，那么他们是可以拒绝亚莉的。



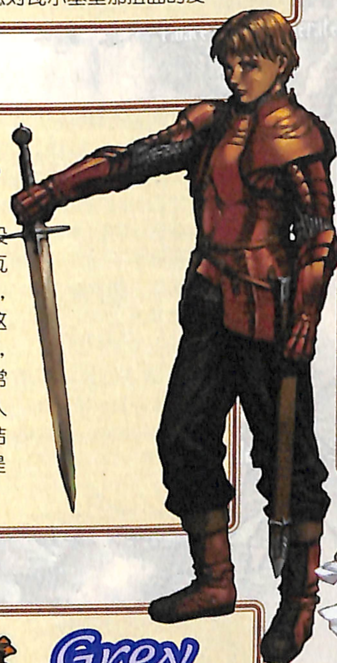
罗莲达 Rolenta

罗莲达是名责任心很强的女性，并且对优秀的学生也是亲自指导。但在发现理查德那对力量的无限渴望的野心时，她将其开除。但对于很多玩家而言，罗莲达的情节不过是为了达成A结局的跳板，大家更关心的应该是那个《VP》人气第一的眼镜男吧。(笑) 在理查德之塔击败理查德之后，瓦尔基里在破坏培养皿时出现了人工生命体的特写画面，这时我们会看见在人工生命体的锁骨附近有一把匕首插在上面。这其实是理查德每晚对人工生命体进行"爱的调教"的最高潮时插进去的，这种行为到底有什么意义？是某种仪式，还是单纯的恶作剧？我们不得而知。这些长得像瓦尔基里的人工生命体对于理查德而言不过是饵食罢了，而这一情节似乎是在表现理查德对瓦尔基里那扭曲的爱……



杰伊露 Jeyal

关于杰伊露这个角色，其实在开发过程中与完成后完全是两个不同的人，并且在初期阶段，她还是和莉瑟丽娅有重要关系的人物。在开发时，关于莉瑟丽娅的情节与成品是完全不一样的，在原来的设定中，莉瑟丽娅并不是魔女而是普通的人类，而关于杰伊露则是以一个恶人的姿态出现的。她舍弃了自己的幸福为复仇而生，是一个不折不扣的恶人。说实话，关于这样设定倒是很吸引人的啊。其实《VP》这个游戏中像这样原设定与最终完成品完全不一样的情况有很多，可以说完成品的《VP》并不是制作人最完美的表现，也许正是因为这种"不完美"才能无数的遐想吧。



路西奥 Lucio

在《VP》的世界中"死亡"是有两个阶段的。最初是"肉体的死亡"，如果其灵魂没有被瓦尔基里选上，那那个人的灵魂就会被送往冥界，在经过赫尔的审判之后进行转生。但像路西奥这样成为战魂之后死亡的人那就是"灵魂的死亡"，这种死亡已经接近于完全消灭，转生的可能非常小。也就是说，成为战魂以及参加神界战争的人都背负着有可能永远消灭的宿命。所以，在A结局中出现的路西奥并不是转生后的路西奥，而是蕾娜斯成为新的创世神后创造出来的路西奥。



巴德拉克 Badluck

在巴德拉克回忆能被瓦尔基里选中的理由时，他提到他4年前曾救过一名小女孩，如果大家想象力丰富一点的话就会有所察觉，其实这个小女孩正是路西奥的妹妹。她在教会前与巴德拉克告别后生活在了卡米尔村，她一直都没有忘记巴德拉克，一直想着有一天能将自己亲手织的头巾送给他。但是，对于自己的亲哥哥路西奥她却没有什么印象了，而路西奥也没有察觉到自己的妹妹，这也许是因为他们从小就分开的原因导致的吧。对于成长期的小孩子而言，过几年就已经完全变了样了。(不过说起来这个游戏中的Loli控相当多啊。^_^)



格雷 Grey

说他是《VP》中最不受重视的角色毫不为过。在游戏本篇中关于卡修尔和西莉亚所提到的与格雷有关联的蕾米娅的情节完全没有，但是，在进行发生格雷的情节的精神集中时，可以听到关于他们的队伍分散前格雷与蕾米娅的谈话。这时我们可以知道，格雷完全没有感觉到蕾米娅对自己的感情，也难怪卡修尔会说"这家伙真迟钝啊"了。像格雷这种只有在精神集中的时候才能知道相关情节的角色游戏中还有，大家可不要错过了。(当然，这对国内玩家而言难度大了点。^_^b)



卡诺萨 Ganosa

在卡诺萨的情节中我们就能看到众神对人类的灵魂其态度是不一样的，如果奥丁只是希望得到卡诺萨的灵魂的话，他大可派芙蕾去把卡诺萨干掉就可以了，但实际情况则是瓦尔基里完成了这个任务。从这件事就可以看出，众神基本上是不会杀死人类的，但如果是上级神的命令，那就另当别论了。另外，灵魂的选择权是赋予瓦尔基里的特权，特别是决定权，就连主神奥丁也无权干涉的。关于卡诺萨的情节还有一点很让人怀疑，那就是卡诺萨的目的是想成为超越神的人，但这样的想法以及其残忍的作风明显触动了奥丁。而成为战魂时他表现出了无所谓的姿态，大家想想，如果想超越神那首先就得不死，而成为战魂的卡诺萨已经获得了不死的力量，这离他的目标不是更进一步了？成为战魂他高兴还来不及呢。也许愚蠢的不是他，反而是神也说不定哦。



诗帆 Shiho

不知道大家注意到没有，魔法师角色在加入时他们的初期魔法很能反映他们各自的属性以及性格，比如性格活泼的洁拉德是火系魔法，半人鱼的梦琉是冰系魔法，罗莲达是圣系魔法等。而诗帆初期会的魔法只有辅助系和回复系，没有一个攻击系的，这难道是跟她生前是后方支援型的歌姬有关？但不管怎么样，她加入之后就马上用魔法书给她学几招攻击系魔法吧。



苏方 Suo

看过苏方状态画面的人一定有所察觉，那就是在状态画面中苏方的原画和战斗中点阵图是有所不同的，不同地方就是头盔上的装饰（准确地说是头盔上的印）。本来这头盔上的装饰（日语中称为“前立”）是以提升防御力为目的的，但随着世间的推移逐渐变成了显示武士身分的标志，变得越来越华丽。但苏方所在的百鬼众是属于实战型集团，所以那中很大很华丽的装饰自然就成了累赘，所以在战斗时他的头盔的图是变了。（难道他不觉得每次战斗都要换头盔很麻烦么……）



莉瑟丽娅 Liseria

继承了尤米尔之血、有预知能力、奥丁专门要将其纳入麾下……（笔者乱入高呼：又是井上喜久子配音！）这么多高帽子戴在她头上原以为传送至神界后会有很大的作为，但事实上关于她的情节却跟其他的战魂没什么区别，更没有什么特别特殊的事件。（最关键的是传她去瓦尔哈拉后，在通关后的红莲迷宫中就不能用她了！）不过这并不说她实力不够，而是因为她参加战斗的时期太晚了，如果让她早点加入，利用她的预知能力，说不定还能改变诸神的黄昏的结果呢，奥丁自己白白放走了大好机会啊。



芙蕾 Frey

芙蕾所具有的创造之力并不能单纯地说是瓦尔基里物质化能力的Power Up版，比如瓦尔基里如果要创造生物，那必须要有灵魂。因为以灵魂为物质化的基础，所以就不能创造相同的生物。但芙蕾则不同，即使没有灵魂她也能创造出生物，并且还能进行灵魂的复制。由于具有这种能够引起巨大灾难的强大能力，所以芙蕾必须要有强大的精神力来约束自己，这也许就是这位丰饶女神的义务吧。不过好在在红莲迷宫中我们可以让这位女神加入，让玩家们欣赏这位女神到底有多强大的愿望不再是空想，并且那“RPG 史上最强的一击”真是太可怕了……



理查德·瓦雷斯 Lizard Valeth

理查德太帅了！太酷了！他对瓦尔基里的爱太变态了！他是Loli控！请尖叫着的女性和怒吼着的男性冷静一下，让我们一起来探讨一下这个问题——他是在什么时候什么地方见到过瓦尔基里的？关于此问题，作为剧本撰写的则本真树先生的回答是：“这也是个谜。”（笔者：￥%@^&^+×……难道他就不怕被玩家大卸八块么？）在一般情况下，瓦尔基里是不会以实体化的状态出现的，所以他能看到她的情况是非常有限的，所以这就将范围缩小到了战斗和灵魂选择这两种情况上；接下来按概率来说的话，他见到在战斗中的瓦尔基里的几率会比较高。大家可以自行想象一下，那边瓦尔基里在大叫尼伯龙根之裁，这边某眼镜BT正流着口水发出傻笑……寒。



布拉姆斯 Bamuth

从游戏的情节上来看，布拉姆斯这位不死者之王的人品和行为都称得上光明磊落，但为什么他会囚禁命运三女神的三妹西尔梅莉娅把她当人质呢？如果大家仔细考虑过这矛盾的地方之后，也许脑海中会浮现出一个新的念头，那就是西尔梅莉娅并不是人质。如果西尔梅莉娅是以自己的意志让布拉姆斯俘虏的话，那这完全可以从根本上颠覆神与不死者之间的关系，不过这个答案也许要等到她觉醒后才知道了……

众神的文化

神界的文明发展程度与人间界的发展程度其实并没有什么不同，不会像科幻电影中火星人和地球人这样差别那么大。但由于神可以制造出强力的武具，所以神界才比较优秀。众神打造出的道具都是由以太来进行保护的，所以不会损坏。另外，利用实体化从无创造出物质的方法这也是人间界不具备的技术。神界中使用的文字并不是很明确，一般都认为是奥丁所创造出来的如尼（Rune）文字。

Rune文字

在北欧神话中奥丁倒吊在世界树上九天九夜后创造出来的文字，是古代的字母。在北欧现在一般是用Rune文字来进行占卜。在《VP》中，Rune文字是在神界流传的文字，但有一部分流传到了人间界。理查德·瓦雷斯对于Rune文字的意义以及使用方法了如指掌，为了让自己建造的巨塔不被人发现，他在塔里面刻满了Rune文字。

失去的文字

Rune文字一共有25个，在人间界流传的Rune文字在漫长的历史长河里丢失了3个，只剩下了22个。但理查德·瓦雷斯因为得到了贤者之石，所以他知道剩下的3个文字，而他将Rune文字当成了隐藏自己的塔的道具，也难怪梅尔蒂娜看到塔里墙上有丢失的3个Rune文字而感到惊讶了。

魔法语言

所谓魔法语言是指人类和神在咏唱魔法时所使用的特殊语言，魔法师在咏唱大魔法时就能够听到这些魔法语言了，不过对于普通人而言魔法语言都是一些不明其意的单词，更别说理解咒文的意思了。另外，魔法语言除了记载在书籍中以外还通过口头的方式进行传播。

Rune文字的含义

首先要声明的是这并不是什么封建迷信，不过是休闲时的娱乐而已。(^_^)之前我们说过，北欧的人用Rune文字进行占卜，那我们可以将Rune文字写在木片、纸或是刻在石头上。写好后把它们放到袋子里，然后脑子里默念想占卜的事情，当心情平静后就从袋子里拿一个出来，这个选出来的Rune文字就是占卜的结果了。每个Rune文字有其自身的含义，并且有的含义还非常玄乎，所以思考Rune文字的含义也是占卜的一环。要注意的是，在占卜前心情要保持平静，不要有一丝的浮躁。另外值得一提的是，Rune文字一共有25个，而《VP》中能够参战的角色数量也是25个，难道这仅仅是巧合？反正笔者是不会相信的。



1.自己 (Mann)

代表：人间、人类、水，一切的开始、即将变化的意志、飞快地成长、自我革新、不会过度、熟知自我。罗马字母：M/数字：20/颜色：红



2.同伴 (Geofu)

表示：(神或者其部下)赐予的东西、好的同伴、引向高次元的事物、与自己的融合、与神一体化、感到神的存在、自由。罗马字母：G/数字：7/颜色：深青



3.信号 (Ansur)

表示：神、洛基、河口、信使、接受礼物、意志的统合、具有家族的连带关系、与陌生人的偶遇。罗马字母：A/数字：4/颜色：绀



4.分离 (Othel)

表示：财产、遗产、故国、故乡、后退、分歧点、脱皮、不动产、利益、从固有印象中解放出来、遵循潮流、人际关系的整理。罗马字母：O/数字：23/颜色：黄



5.力 (Ur)

表示：力、男人味、女人味、祭祀的动物、野牛、终结与新的开始、通过、不放过机会。罗马字母：U/数字：2/颜色：深绿



6.传授 (Peroth)

表示：隐藏有秘密的事物、秘密、不确定的意思、天国、无法知道的事情、凤凰、精神上的死亡、飞翔在天空的秃鹫。罗马字母：P/数字：14/颜色：黑



7.束缚 (Nied)

表示：要求、必要性、束缚、与束缚的纠葛、悲伤的原因、苦难、被压抑的一面、自己的弱点、忍耐、重审计划、调整平衡。罗马字母：N/数字：10/颜色：黑



8.丰饶 (Ing)

表示：新的开始、英雄、女性的力量、月亮、对调合的愿望、促进人际关系的协调、新的道路、有准备的必要、从壳里出来。罗马字母：ing/数字：22/颜色：黄



9.防御 (Yr)

表示：Rune的魔术、回避的力量、忍耐的事、无法解决的状态、困难、只能等待的状况、克服困难实现成长。罗马字母：Y/数字：13/颜色：深青



10.保护 (Eolh)

表示：防御、麋鹿、控制感情、不被感情左右、新的机会、变化的时期、有阻碍、受到坏的影响。罗马字母：Z/数字：15/颜色：白



11.所有 (Feoh)

表示：所有物、重要的财产、成就、实现愿望、得到报酬、分享幸运、小心谨慎、膨胀的野心。罗马字母：F/数字：1/颜色：红、茶



12.喜悦 (Wynn)

表示：欢喜、没有痛苦和悲伤的状态、结有果实的树枝、接受祝福、沉浸在幸福中、涌现的能量、复活。罗马字母：W/数字：8/颜色：黄



13.收获 (Jara)

表示：年、有收获的一年、收获的季节、有益的结果、真正努力的结果、季节的交替、培育、耐心工作、不着急。罗马字母：J/数字：8/颜色：黄



14.开始 (Ken)

表示：火把、小船、打开、驱走黑暗、清澈的状态、给予的喜悦、坚定的意志、互相理解、潮流的中心。罗马字母：F/数字：6/颜色：红



15.战士 (Tir)

表示：战斗的胜利、指引之星、薄纱、成长、魂之战士、舍弃不要的东西、忍耐、男性的能量、太阳、勇气、献身。罗马字母：T/数字：17/颜色：红



16.成长 (Beorc)

表示：再生、新的生命、在社会以及家庭中的成长、提供给成长需要的肥沃土壤、努力有了成果、清醒的意识、谦虚、构成、宽容。罗马字母：B/数字：18/颜色：深绿



17.运动 (Eoh)

表示：马、进步、通过、移动变化、物理上的变化、新的住所、新的人生、迈向未来、与太阳有关的力量、着实的进步。罗马字母：Z/数字：19/颜色：白



18.潮流 (Lagu)

表示：水、海、丰饶之源、指引的事物、看不见的力量、潮起潮落、净化、再评价、组合替换、再调整、学习灵学的东西。罗马字母：L/数字：21/颜色：深绿



19.破坏 (Hagall)

表示：自然所拥有的力量、给予损害的力量、变化、自由、发明、解放、从束缚中逃出来、无法办到的事情。罗马字母：H/数字：9/颜色：蓝



20.旅行 (Rad)

表示：交流、两个事物的调合、再融合、死后灵魂的旅程、祈祷、解除抵抗、自我治疗、保持距离。罗马字母：R/数字：5/颜色：红、黑



21.门 (Thorn)

表示：居然、恶魔、荆棘、托尔、不能行动的场所、内外必须做的事情、深刻的反省、回首过去、解放过去。罗马字母：Th/数字：3/颜色：红、白



22.突破 (Daeg)

表示：神之光、繁荣、成果多、变革、白昼、180度的转换、一个循环的终结、引向成功与繁荣、好的结果。罗马字母：D/数字：24/颜色：蓝



23.休止 (Is)

表示：停止、妨碍的东西、冰、精神上的冬天、以牺牲为愿望、活动的停滞、胶着状态、丢掉过去、保持自我孤独。罗马字母：I/数字：11/颜色：黑



24.完全体 (Sigel)

表示：太阳、完全性、生命力、太阳的能量、本质上所追求的完全性、冲动、伟大的力量、再生的时刻、适时撤退。罗马字母：S/数字：16/颜色：金



25.未知 (Wyrd)

表示：命运、终结与开始、完全信赖、复活、死亡的征兆、陌生的事物、真实的可能性、迈进虚无的勇气、深层次恐惧的表面化。罗马字母：/无数字：0/颜色：黑、白

嘉宾简介

牛海峰
30岁 高中语文教师
北京普通高等学校 中文系 本科毕业
阅读过中短篇小说：15000篇以上

傅聪
26岁 学生 兼职 外企研究员
北京普通高等学校 物理系 在读研究生
阅读过中短篇小说：8000篇以上

◆访谈方式：MSN及电子邮件

游人小说创作漫谈

——《游戏·人》十辑小说回顾

为了"创作漫谈"这个话题，今天我们邀请到的两位嘉宾，除了爱好游戏之外，都是小说达人，同时也是《游戏·人》的读者。他们分别是一位高中语文老师和一位高校物理系的在读研究生。

之所以请小说读者而不是作者来这里谈小说，是希望他们的发言能代表玩家以及读者的心声；而之所以请达人读者（笑），是希望能通过这次访谈带给普通读者一些小说鉴赏和创作方面的知识，让大家得益，我们希望通过这次的访谈，能够让更多的作者加入到游戏文学的创作中来。

论题

话题	内容
话题一	题外话
话题二	真实还是虚构？
话题三	有关于感动 有关于感动·感动本身 有关于感动·生老病死
话题四	写作技巧

话题一 题外话

泰坦：牛老师，你好！

牛海峰：你好！

泰坦：先聊两句题外话，作为一名中学教师，你支持你的学生玩电视游戏吗？

牛海峰：不支持。（笑）因为有的是比电子游戏好的体育活动，同时也锻炼了身体。中考、高考面临的压力很大，如果要做一名合格的中学生，目前还是不玩电子游戏比较合适。

泰坦：学生偶尔玩一玩呢？也不可以？

牛海峰：最好是完全不玩……可能我更希望学生把那些宝贵的时间用来谈谈恋爱吧。（笑）

泰坦：What？（错愕）真是个奇怪的老师……你不是班主任吧？

牛海峰：上学年是，这学年不是。

泰坦：哈哈……牛老师，你们学校还有其他的老师喜欢电视游戏吗？

牛海峰：嗯，初中有，高中应该没有。我接触游戏也很晚，从大学时期开始的，玩过的游戏并不多。

泰坦：我想问一下，是什么样的机遇让牛老师开始接触电视游戏呢？

牛海峰：嗯，很简单，同宿舍的朋友都是电视游戏迷，我也被感染了，不过我虽然对游戏很好奇，自己玩得却不多，主要是时间关系，所以也枉称游戏迷。

泰坦：客气了，向各位读者简单介绍一下，牛老师挑战的游戏难度都不低，他喜欢《火焰纹章》系列、第一个通关的TV Game竟然是《漂泊的故事》（《Vagrant Story》），另外牛老师对"《最终幻想》系列"也有研究。当然，最厉害的还是打穿了《无尽沙加》（《Unlimited Saga》）吧。

牛海峰：呵呵，那个游戏非常头疼，我和一个学生一起玩的。我玩过的游戏可能也就是你说的这些了。

胜负师（客串）：《无尽沙加》这个游戏的难度可以用"令人发指"来形容，UCG编辑部仅星夜一人通关，实在是佩服佩服！

牛海峰：不敢。那是个锻炼意志的游戏。（笑）

泰坦：好，今天的另一位来宾是傅聪，傅聪平时也很关注电视游戏，同时也是游戏文学爱好者，你是说你读过8000篇以上的著名中短篇小说？

傅聪：对。

牛海峰：你是一个理科研究生，为什么喜欢读小说呢？

傅聪：不知道为什么（笑），小时候养成的爱好吧。我除了学业以外的时间都用来读小说，电视游戏

我是从PS2开始接触的，我没玩过PS或者更早的游戏机。见笑，呵呵。

泰坦：那你是我访问过的第一个从PS2时代开始接触游戏的玩家了。

傅聪：不胜荣幸。

泰坦：荣幸？这……傅聪是从什么时候开始看《游戏·人》的呢？

傅聪：我自己没有买，是同学每期都买，他是从《死或生2》的霞作封面的那本开始买的。我从第二本开始看的。

泰坦：好，下面我们进入正题吧。傅聪和牛老师是通过电视游戏认识的，恰好又都喜欢读小说，今天我们希望请牛老师主要帮助我来回答一些读者对游人小说提出的疑问，最后谈谈游戏小说的创作，傅聪不是很爱说话，但他有一些比较点睛的观点也代表了他所在的大学读者对游人小说的看法。我们开始吧。

话题二 真实还是虚构？

泰坦：在游人小说的写作方面，常常有读者争论小说本身的真实与虚构的问题，其实这个问题据说在现代小说界是不太敏感的，小说家们关注的往往是作者投入的情感以及写作技巧。在《游戏·人》的小说中，对于“真实还是虚构”这个话题，我想请教一下牛老师的看法。

牛海峰：好。真实还是虚构，这是一个基本的文学常识问题。虽然目前我看到的游人小说还算不上是优秀的文学作品，但是我更愿意从文学的角度来回答这个问题。我们可以先回顾一些简单的文学知识。首先，咱们必须承认，文学作品本身，比如小说本身，并不能构成文学的完整活动：只有小说，没有人去读，那么小说只是无表征的纯客观事物而已；一篇在我们看来优秀的作品对于生活方式迥异于我们的外星生命来说可能是毫无意义的东西。对吧？完整的文学活动，也就是说文学现象，它必须包括四层意思：作家、作品、生活和读者，这四层的联系构成文学活动。美国现代文学家艾布拉姆斯提出过“文学四要素”理论：第一要素是作品。也就是艺术作品本身，这是人为的产品，所以第二个要素是小说的生产者，也就是艺术家。第三，一般我们认为作品必须有一个源于现实事物的主题，也就是说作品总会涉及、表现、反映某种客观状况，或者与此有关的东西。这第三个要素可以认为是由人物和行动、思想和情感、物质和事件或者超越感觉的本质所构成，常常用“自然”（Nature）这个词来表示，我们却不妨换用一个含义更广泛的中性词——世界（World）。最后一个要素是欣赏者，也就是听众、观众、读者。作品为他们而写，引起他们的关注。这四个要素构成文学。

根据这个，现代文学理论认为历史上有过五种主要的文学观念。在这里我简单串一下：第一种是再现说，在文学四要素中强调世界与作品的对应关系，认为作品就是对世界的模仿或者再现。这种观念大概形成于公元前500年的古希腊时期，当时赫拉柯利特提出过“艺术模仿自然”的论调。当然这种文学意识形态下也存在比较有追求的名家，比如苏格拉底，他说，在塑造优美形象的时候，由于不易找到一个各方面都完美无瑕的人，你们就从许多人身上选取。把每个人最美的部分集中起来，从而创造出一个整体显得优美的形体。这已经跟你提到的真实还是虚构沾点边了。

泰坦：好像……是沾点边了……

牛海峰：第二种，表现说。这种学说在文学四要素中强调作品与作家的关系。它认为作品是作家情感的真实自然流露。在西方，真正的表现说产生于19世纪初，那时候兴起了欧洲浪漫主义文学思潮，英国浪漫主义诗歌创作也开始流行，代表诗人包括大家熟知的华兹华斯、柯勒律治、雪莱、拜伦、济慈等等，华兹华斯1800年首先提出“诗是强烈感情的自然流露”。这时候创作上更加认为平凡的事物要通过不平凡的创作而呈现出来，这需要一种特别超然的虚构能力。第三种观念，实用说。它强调作品被读者利用的关系。这种学说认为文学是一种工具和手段。这个比较典型的是中国古代的教化说，也即文以载道，西方的寓教于乐说……

泰坦：“寓教于乐”这个说法，是西方提出来的？

牛海峰：这是古罗马时期的贺拉斯在《诗艺》中提出的，开创了西方实用说的先河。

泰坦：我一直以为是当年的小霸王公司提出来的。

傅聪：寓教于乐并不是坏事，问题在于不是所有的“乐”都能寓之于教，纯粹的乐是人类追求的目标，是科学发展的动力之一。当然在中国，寓教于乐是国情所需，需者，不能及也。倒是美国做的很好，我认为。

牛海峰：呵呵。接着说，实用说在中国起源于儒家思想，后来更多地被用作政治工具，比如中国封建主义末期，文学实用说被同时用来维护旧秩序和促进人民解放。列宁说过文学是革命机器的“齿轮和螺丝钉”，毛泽东的文学是“团结人民、教育人民、打击敌人、消灭敌人的武器”。如此等等。这时候因为强烈的目的性，纯创作、纯虚构的要素已经很浓。

第四种观念，客观说。在文学四要素中，客观说把作品抬到高于一切、重于一切的地步，认为作品诞生之后即是独立的，与作家和读者均无涉，本身是一个“自足体”，这时候出现了所谓的“客观化走向”，它最早与“为艺术的艺术”这种思想相关，直到20世纪初出现种种文学形式论，认为文学是一种独特的语言建构。这其实是俄国的形式主义学派首先提出的。客观说认为作品与生活之间的关系和作品与读者的关系都是文学之外的关系，不在文学性范畴之内，而只有作品语言的结构关系才是文学之内的关系，才具备所谓文学性。如此来说，好的作品必须是语言结构完美的，创作本身要求强大的虚构的能力。

第五种观念，体验说。读者体验说在文学四要素中强调读者对作品的意向性的体验这种关系，强调读者阅读作品时的感受和再创造。这种派系在我看来比较进步，它认为文本（text）是死的，文本必须在读者的阅读过程中经过读者的体验并与作者构成对话关系时才能成为美学对象，这时候它才是真正的作品。由此可见，在读者的阅读与意向性体验之外不存在文学。文学只存在于读者与作品的交流活动中。法国著名诗人保尔·瓦莱里（1871～1945）早就有过“我诗歌中的意义是读者赋予的”这种说法。这不难理解，很多时候，我们解读唐诗宋词也在很大程度上把我们自己的主观意义赋予了这些诗词。以读者体验为基础的创作，要求更基于生活的不彰显虚构的虚构。

文学观念的嬗变有时代的原因，也有文学自身演变的原因，但就你提到的问题，从我上面说的，你可以看出来，文学自始至今就没有离开过虚构。

泰坦：（仿《大话西游》之唐僧状）我看出来了，傅聪，你看出来了吗？

傅聪：我……看出来了。

泰坦：牛老师，你刚才说到的基本上是纯文学理论，例子都很古老，那你能不能举一些比较接近我们生活的例子呢？

牛海峰：可以啊。说到现代文学的虚构，可以举几个例子来说明。第一个是教学里惯用的例子，就是余秋雨的《道士塔》。这篇文章，新改版的教材已经收录了，我给学生讲过很多次，这儿就再卖弄一下吧。泰坦你读过这篇文章吧？

泰坦：嗯。《文化苦旅》收录的时候我读过。我读书的时候还没这种课文。

牛海峰：好，这里面有描写王道士的一些片段，比如：王道士每天起得很早，喜欢到洞窟里转转，就像一个老农，看看他的宅院……他找了两个帮手，拎来一桶石灰。草扎的刷子装上一个长把，在石灰桶里蘸一蘸，开始他的粉刷……他算来算去，觉得暂时没有必要把更多的洞窟刷白，就刷这几个吧，他达观地放下了刷把……这些描写，我们知道它当然是虚构的，可是一般认为文化散文是不可以这样虚构的，余秋雨这样写了，还被选进课本，泰坦你说为什么？



泰坦：我……我没举手啊。

牛海峰：余秋雨的散文里面经常用到这种虚构的手法，引起过关于散文是否可以想象和虚构的争议。当然三毛等等的作家也是如此。在传统观念上我们认可的散文的真实与虚构之间的那种界线，被作家忽视了。余秋雨的写法正是让散文充满艺术魅力和感染力的一个体现，对王道士的描写是一种被提炼出来的注入特殊生活情感的画面，表达了一个事实的观点：王道士的愚昧、麻木和无奈。我们可以通过这些描述被这种可能的情境所感染，所以你明知所写的情境是假，却不会感觉到他写得“假”。

傅聪：晕……我还以为那段描写是有事实凭据的呢。

牛海峰：……

泰坦：呵呵，这就是余秋雨老师虚构的水准足够高。



牛海峰：虚构当然是需要才能的，不是胡编乱造。他要是写助手拎石灰的时候王道士在玩GBA，那就不可理解了。林白的《玻璃虫》里面提到，将真实的人物和真实的事件镶嵌进虚构的小说之中，使它们浑然一体，当你以为它是真的时候，它有可能是假的；当你断定它是假的时候，它却可能是真的。现在散文也流行这样的写法了。

还有两类更简单的例子，电影和游戏。感人的电影太多了，只有纪实片才感人吗？未见得。对不对？甚至很多科幻电影，明知道不属实，仍然会触动你。电视游戏，基本上一个道理，有没有凭剧情让你感动过的游戏呢？你相信游戏中的那些事情真正发生过吗？泰坦你相信吗？

泰坦：我……不信吧。

傅聪：可是游戏里的故事也有真正发生过的，比如说《真·三国无双》。

牛海峰：……

泰坦：咳，咳。作为一名电玩杂志编辑，我可以很负责任地说，基本上，除了一些根据历史改编的游戏之外，其余的绝大多数游戏情节都是完全虚构的，比如说《俄罗斯方块》。根本没有过那种方块从天上落下来嘛，对不对？从来没有过。那都是编的。

牛海峰：对。刚才我说的这三个例子，散文中平实的虚构、电影里感人的虚构、游戏剧本的虚构，用文学四要素的框子来套，作家通过作品为有生活经验的读者带来了真实感，它们之中有一个共同点：框架可以虚构，但框架的灵魂不能虚构，也就是说故事可以虚构，情感不能虚构。如果一部小说或者散文的情感是真挚的——当然散文尤其强调这一点——那么，这就是一部成功了一多半的作品。完全写实的东西，没有任何虚构的东西，不是小说。任何艺术都是这样，绘画，音乐……无一例外，艺术必须虚构，当然只有基于现实的有水准的虚构才是成功的。可以说你看到的任何一篇优秀的小说，无论作者如何担保其真实性，这里面都一定有虚构的成分，只有感觉、感触、感情，这三样是真实的。如果我们说得绝对一点，所有获得诺贝尔文学奖的作品，都是虚构的；所有火车站候车室里卖的刊登比如《天理何在，独生子为财谋杀生父！》这种文章的花边杂志，都看似是绝对写实的。对于绝大多数人们的意识形态来说，不经过艺术加工，就不存在天然的艺术品。同理，不经过小说家对真实素材的精雕细琢和创造取舍，就没有真正动人的文学作品。根据文学历史发展来看，可以说那些不管三七二十一就质问小说何以虚构的读者的文学观念还停留在两千五百年前，一直没进步。

泰坦：晕。读者是上帝啊，牛老师，您可不能像批评学生那样批评读者啊。

牛海峰：哈哈……

泰坦：傅聪对刚才探讨问题怎么看？

傅聪：我认为现实对于人类的感触来说总是不完美的，原因是人类本身的欲望以及感知的不完善性，一切的美好，都要通过虚构来实现，或者说通过抽象来实现。这种抽象是另一个意义上的真实。在物理学上有一个非常著名的典故：牛顿看到苹果落地，由这个事件他总结出了万有引力定律。在文学上，我读欧·亨利的《最后一篇藤叶》的时候感动得落泪，因为我抽象出了其中真挚的情感，贫穷的人们无私地互相帮助的那种温暖，夹带着凄美的浪漫。《最后一片藤叶》的故事本身很可能是虚构的，但大多数读者都能从中体会到那种情感；苹果落地是绝对的事实，可是只有牛顿从中抽象出了万有引力定律。（笑）当然这个比喻是开玩笑用的，用在这里不恰当，不过我同意牛老师的观点，故事本身的真实与否并不重要，重要的是情感的真实。对于游人小说，我想大家可以尝试一下，完全地写实，然后读一读，会觉得很没意思的。我相信我身边的读者，比如我的同学和朋友，都是持这个观点。

泰坦：好，那么关于“真实还是虚构”这个话题，我们就聊到这里，相信读者通过牛老师的讲解，应该能够领会到小说创作中情感真实和故事虚构之间的关系，今后自己创作小说时能够用心把握。情感的真实就意味着文章的感人，关于感动这个话题，也是读者们比较关心的问题，下面我们就谈一谈“感动”这个词。

话题三 有关于感动

有关于感动·感动本身

泰坦：从十辑《游戏·人》的读者反馈来看，读者对游人小说的评价很多集中在故事本身是不是感人这个环节上，关于感人这个问题，牛老师有什么见解呢？

牛海峰：感人可以有很多方面，并不一定要煽情，绝非悲剧才感人。在这方面，《游戏·人》的小说好像写悲剧的多一些，但可能是第一辑起了这么一个头吧。

泰坦：大概是因为悲剧比较容易写，触人心弦的喜剧应该很难写。另外可能大环境决定国内游戏玩家的生活也是快乐的成分少一些。

牛海峰：应该是这样，但是我敢说所有作家的生活里快乐成分都会少一些，有一位名家说，真正写得出好文章的作家都是不快乐的。生活非常安稳舒适，对于艺术创作而言可能并非益事，据我所知，生来就过安稳舒适的生活的人，没有一个能成为名家的。肖伯纳说人生有两大痛苦，一是欲望得不到满足，二是欲望得到了满足。这话说得很有趣，而且是普适的。关于感人，你问我见解，我的见解就是可以写一些中性的东西，里面有一点感人的环节，就很好。很多真正经历过困苦生活而又才华横溢的作家都是这样写作。奥尔珂德的《小妇人》里面，马区夫人对女儿们说过两句话：“眼因流多泪水而愈益清明，心因饱经忧患而愈益温厚。”这后一句值得所有的小说作者们仔细体会。悲剧好写，是的，但写出好的悲剧就难了，容易千篇一律。

泰坦：比如栾东？

牛海峰：栾东这个作者，我感觉他可能写不了纯

喜剧，但他也不是只写纯悲剧，说他千篇一律也还不至于。从你给我的栾东从前小说的修订稿以及两个新作来看，变化还是有的，但他这个人要跳出他那种文章特有的气氛应该很难。我不知道他能不能突破。

泰坦：哦（汗），那么对于感人这个话题，傅聪怎么看？

傅聪：只要写得真诚就能感动我。我是个很容易感动的人，我的标准是作者本身不要装孙子，不要卖关子，真诚就好。《游戏·人》上面的文章，靳凤的《那时花开》、Darkbaby的《沉重的鸿毛》和栾东的《我的老板董鹏》、《回乡之路》我觉得不错，网上盛传的《阿猫阿狗》我以前没看过，不过泰坦前天给我的那个《阿猫阿狗》的“《瓜皮外传》剪辑版”让我很感动。靳凤的风格很像Darkbaby，应该是一个人吧？其实感人这个问题真是因人而异的，不同的人会被不同风格的东西感动。我记得孔先生的《无间塔》让我很有感触……

泰坦：不是孔先生，是小孔，她是个女孩子。

傅聪：啊……是吗？呵呵……她的《无间塔》很有点意思。尤其对于我这种在象牙塔里读研究生的学生而言。你很容易茫然，不知道自己在做什么，不知道自己的努力有什么意义，有人说万般皆下等，惟有读书高，事实上，做学问是最容易荒废生命的，很可能你一辈子的工作成果对于人类毫无益处，甚至根本就毫无意义，还不如做点实实在在的小工作，让老百姓从中获益。

泰坦：要是大家都像你这么想，大学毕业都去找活儿干，那我当年就考上研究生了。（笑）你说到努力的意义，工作的意义，我最近倒有个小经历很有意思，干脆在这里咱们加一个小插曲。我说说我看牙的事儿。

傅聪：好，你说说。

泰坦：上个月的事儿。就是我有一颗牙坏了，我去——我就不说哪家医院了，免得大家说我做广告——我去医院看牙，这家医院收费很高，但是据说技术很过硬，口腔科90%以上的操作是无痛状态下的。我怕疼，我就去了这家医院，这里面口腔科的护士非常漂亮，我跟你们说……

傅聪：……

牛海峰：……

泰坦：好，先不说护士。先是检查，然后麻醉，然后狂钻，打开牙根，做根管封药，一周后再钻，咬模型，医生拿这个模型去做钛合金烤瓷牙。按照模型做烤瓷牙需要五天时间，这五天里我原本那颗牙上要做一个临时牙。

在那家医院，医生做好牙齿的打磨和清理之后，临时牙是牙科的护士来负责做的。给我做临时牙的那个护士很秀气，眼睛又黑又大，长长的睫毛，双眼皮，超清纯……

傅聪：……

牛海峰：……

泰坦：嘿嘿，她还是先让我咬一种软材料，然后从口腔里拿出来等它变硬，再打磨。这个时候，我躺在治疗台上，看着顶上的聚光灯的橙白色光线从侧面打到小护士的脸上，被她前额的头发挡住一点，在脸上留下很淡的影子，像是灯光师专门设计的画面，然后呢，小护士很认真地在打磨那个临时牙，好专注，好认真，天哪……我真的……这个汉语里面可能很难找到形容词来形容她的可爱，日语可能比较擅长描述女孩子。

牛海峰：胡说。

泰坦：总之我完全看呆了，我想她看上去这么可爱会不会手艺不好呢？她磨好牙，让我张嘴，我看着她的眼睛，但是她没有看着我的眼睛，她看着我的嘴，把牙放进去，垫了一张红色的记号纸，让我咬，然后再取出来，按照记号再打磨，整个过程我就凝视着她。一个美丽的小护士，非常认真地工作，在聚光灯的光线下又显得特别可爱，我完全……完全被她征服了，我差点就要问她有没有男朋友……在这之外，我又想到她的工作，你看一个护士的工作微不足道，但她一点一滴的努力，没有丝毫浪费，人家每一分钟的工作，都确确实实为病人带来健康，她们认真忙碌的意义就很实在，看得见摸得着。真的不像我们这些做编辑的，有时候我们也很忙，很累，但找不到理由来安慰自己，我们忙碌的意义何在呢？我们所做的，读者会喜欢吗？会不会因此而获益？会不会因此而快乐？我们尽力把握但是又从来不能确定什么，这是一种比较缥渺的感觉，有时候会让自己很难受。我觉得自己远比一个护士卑微得多。

牛海峰：哦……你就是要说这么一件事。我理解你的感受。但是做杂志编辑也不需要自卑，娱乐杂志对社会的贡献是带给读者精神上的快乐，护士给人带来身体上的这个……

泰坦：快乐。

傅聪：……

牛海峰：（尴尬）泰坦你……当编辑是你自己的选择。你也可以选择傅聪的路，读研究生，接下来读博士，博士后，留校当教授，搞科研，教书育人。你喜欢那样吗？

泰坦：我喜欢小护士。尤其喜欢做事认真的小护士。

牛海峰：……

傅聪：泰坦你好像总是能遇到一些美女。确实，医生是个很伟大的职业，做个好医生，比搞物理强。我看你可以娶个护士。（笑）

泰坦：我也这么想。（笑）我现在真想啊。好了，书归正传，嗯……我想问问牛老师，你对《游戏·人》上哪篇文章记忆比较深呢？

牛海峰：我印象比较深的是你写的那篇。你刚才讲护士又让我想起来你那个文章。

泰坦：我……写……的……哪篇？

牛海峰：《美人》，某一期的卷首。不过印象深不一定是说你写的好。

泰坦：啊……是吗……（尴尬）那……游人小说呢？牛老师有什么印象比较深的文章？

牛海峰：我同意傅聪的看法，Darkbaby和靳凤应该是一个人，这个作者行文比较平，我是不赞成这样写文章的，但他的文章本身素质不错；栾东文风跟你的《美人》很相似，你们可能是一类，所以你喜欢用他的作品？

泰坦：呃……这个……可能……也不能说是这个原因。

牛海峰：对于栾东，《他二叔的故事》有可取之处，《我的老板董鹏》和《朝野之间》（编注：未发表）都还算可读，《楼主，你中计了！》很有趣，《阿猫阿狗》最后这个修订版不错，倒是登出来的那个早期的版本我认为不太好，对人物性格的塑造有一些漏洞。一般年轻的作者应该都是越往后的作品越成熟，在《游戏·人》上多次登场的几位作者都是这样，尤其是栾东。可以对比一下《他二叔的故事》和《跨过我的尸体》。我印象比较深的还有《空月亮》、《阿丙正传》，感觉上《空月亮》和《那时花开》是一类行文方式，比较平，但也不乏感人的成分。

泰坦：但是针对每一篇文章而言，都有意见不一的情况出现。有些读者觉得不错，也有读者认为不好，争议比较大的是2004年的刊载于UCG新春合刊的《回乡之路》。

牛海峰：争议是肯定会有的，能够让五成读者满意，三成读者无意见，那就是成功。其实看到什么样的情景，会不会感动，这跟自己的生活经历息息相关。所有的小说作者，无非是用文学的手法来讲述一个故事，故事有人讲得好、讲得妙，有人讲得平实朴素，但读者的感动都是读者自己的经历造成的，作者只是给你一个感情上的引子，学术上有共鸣效应的说法，跟生活经历以及思维方式有关。举个例子，我们看下面这首诗，这是杜甫的诗：

> 莫自使眼枯，收汝泪纵横。
> 眼枯即见骨，天地终无情。

我读大学时，教授对我们说，他第一次看到这首诗的时候就哭了，后来每读必落泪，说希望我们体会一下。你看泪水应该是滚滚而下，对吧，这里为什么是纵横呢？因为老人的脸上布满皱纹，所以泪水就沿着皱纹横流起来……文字理解起来很简单，但多少人能体会老泪横流的悲伤呢？台湾作家琦君在《泪珠与珍珠》里写过，那么杜甫的意思是，你别哭了，把纵横的老泪擦干吧，因为眼枯见骨，天地还是一般无情。但当时我体会不到，因为现在的学生时期几乎没有什么事情能让你觉得天地的无情，对不对？

后来我体会到工作的不易，领会到父母持家的艰辛，虽然我没有经历什么真正的苦难，但是根据自己的生活经历和读书体验，我也逐渐有了当年老教授的那种感触。

其实杜甫的感慨，写成白话文，就是一句话：

你别哭了，把眼睛哭坏，现实世界还是无情的。这就不能谈句子本身的美感了，但是还可以问，这句话感人吗？只有当你自己受过委屈，吃过大苦，付出过真爱，经过大风大浪，步入老年，备尝忧患，这个时候你才可能体会到眼枯见骨的痛苦。

但是这首诗，以及琦君的文章，现在被收进了高中语文课本，上学期我讲这篇课文的时候没一个学生有感触的，大家不哭，不笑，不动声色，在下面写数学作业，传纸条，发短信。我说高中的语文课本里其实有很多很多的宝贵文学资料，能够让你学到国家的历史、文学和文化，但是孩子们可能还是太小，阅历太浅，搞不懂，也不愿意搞懂。我备课的时候读鲁迅的《药》，有时候会很伤感，夏瑜为了百姓的幸福生活而走上革命的路，他为天下百姓流血，他死了，他的血被愚昧的百姓千方百计寻来做药引子治肺病，这是何等的悲哀？讲这篇课文的时候，我真是黔驴技穷，最多愁善感的女生也没为夏瑜落过一滴泪，除非你批评她，叫她家长，她马上就哭……言情小说也能让她感动，必须是适合她的思想观念的东西才能引起共鸣。

泰坦：这个……我可能有同感……我上学的时候从来没听说过有学生被课文感动得落泪，那时候一提到课文就非常反感，反感的情绪先入为主，加上老师把段落大意中心思想嚼碎了喂到你嘴里，再强迫你背课文，怎么可能感动。现在离开学校，再读中学的课文，觉得感人的文章不少。

傅聪：小学课本里也有触动我们的文章。帮助小学生培养品德，跟现实形成对比，《丰碑》你还记得吗？

泰坦：丰碑？讲那个军需处长的那篇？作者忘了，内容还记得。

牛海峰：你说说看。

泰坦：要我讲啊？我现在可以马上在GOOGLE上搜索啊（笑），嗯，我记得大概讲的是长征路上，一个将军带着队伍过雪山，为后续部队开路。挺进过程中，将军发现前面有不少兵围在一起，就问为什么，警卫员跑去看，回来说是前面有人冻死了。将军马上跑过去，看到冻死的是一个老兵，衣服很单薄，士兵们围在旁边，都不说话。将军发怒了，说把军需处长给我叫来，为什么不给他发棉衣？让军需处长跑步过来见我！然后大家都不动，这么僵持着，后来有人指着冻死的老兵，小声跟将军说，他就是军需处长。将军不说话了，然后默默地向老兵的尸体敬了一个军礼。是这个故事吧？

牛海峰：对。你是记得还是在网上搜索的？

泰坦：当然是记得。前几年看过一遍，小学课文有没有这篇我倒忘了。

牛海峰：考考你，丰碑的丰字，是什么意思？

泰坦：丰啊……丰……不知道。

牛海峰：丰是高大的意思。你应该补习小学语文了。

泰坦：（极为尴尬）是……是。我也时常觉得自己缺乏必要的语文素质。

傅聪：看来素质教育势在必行。

牛海峰：呵呵，素质教育也免不了竞争，中国毕竟这么多人，这么多学生，只有那么屈指可数的几所大学，要接受高等教育，必须通过残酷的甚至是变态的竞争，对于学校来说就必须讲升学率，这是大家都很无奈的事情，万法归宗，最后还是考试，所谓的素质教育，我大胆说一句，无非是个考什么和怎么考的问题，大学的数量上不去，何来素质教育？每年成千上万的学生高考落榜卸甲归田涌入社会，你去教育谁啊？当然你们不要误解，我刚才举我课堂上的例子，要说的不是素质问题，我不是说学生素质不高，我只是说现在的学生阅历太浅。孩子们学业太重，经历太少，对生活没什么体验，对生活中可以让自己感动的东西太不敏感。而你们的读者，我猜大部分都是学生吧，所以也无所谓什么真正感人的作品，能让这些读者感动的，往往不是出色的文书描写和文韵，而是比较浅显的事件，与游戏的悲剧相关，与游戏人的不如意相关，这些东西。这在一定程度上应该是可以转变的，需要自发的创作和优秀作品的引导。

下面举几个《游戏·人》的小说例子。比如《沉重的鸿毛》，开篇的对话，父亲说没有成家立业而死去，岂非轻于鸿毛，儿子问人生的意义是否仅在成家立业，由此引出故事，很快讲到茅晓东患癌症。英年早逝，是一种悲哀；放弃半生的爱好，又是一种悲哀；儿时好友来送别，更显悲哀。下面就有一句描写作者自己心态的话，很平实：在我一生中恐怕从来没有这么真切地感受到生命流逝的痕迹，也从来没有这么刻骨铭心地体味到生命的脆弱和可贵。莫泊桑写过类似的话，他很擅长写这种情景，你们的游人小说当中栾东也写过类似的情节，不过Darkbaby在煽情方面要保守一些。无论如何，这样的句子需要经历或者是想象力去理解，你理解了，它就感人，你不理解，它就不感人，甚至很枯燥。

细节上呢，我再举一个例子。比如《写给一个人》（编注：原载《游戏·人》第一辑），作者小千寻写道：

> 有一次我问他，如果地震了，你家这么多机子，你会抱哪个？他说，应该是DC。我顿时脸红，虽然知道此DC非彼DC，但还是下意识地脸红，就是那时候我发现也许对我来说诚并不只是游戏爱好上的伙伴。

这一段描写，小千寻这个提问显然是有女儿情怀的，然后得到的回答让她很开心，意识到自己和诚之间朦胧的情愫。我想，还记得初恋情怀的女孩子们一定会理解她的心思，但对于一些不解风情的人来说读这篇文章可能就会比较麻木。写感情的细节，在前面这些游人小说当中，可能栾东算是高手了，《楼主，你中计了》和《他二叔的故事》里面有几段写得不错，我还可以举个长一点的关系到环境的例子，下面这段文字节选自《阿猫阿狗》（《瓜皮外传》剪辑版）：

> 为了节省资金用来购买游戏，我和牛司令在南召县的旅店里跟老师们一起睡了大通铺。7日清晨，月亮下去了，太阳升起来，我们走出旅店，走向沙场。
>
> 考点定在县一中。县一中的门外聚集着各种学生的娘和爹，他们拉着娃儿和闺女的手问长问短，千叮咛万嘱托。在家长们中间零散地分布着一些卖冰棍和矿泉水的推车，车主们用草帽扇风，呼呼喘气，挤眉弄眼，巴不得天气再热一些，巴不得所有的爹娘都给娃娃买冷饮。我看得心软，毕竟小本生意不容易，于是我走到一个推车前，打算买瓶水喝。这个时候，我听到班长在背后喊我。
>
> "周煜。"
>
> "怎么？"
>
> "你妈。"
>
> "你妈！"
>
> "你娘。"
>
> "你娘！奶奶的……"
>
> "唉，周煜，我不是骂你的娘，我是说，你的娘来了，就在你后面，你回头看看。"
>
> 我放下手里的矿泉水，半信半疑地向后转身，看到母亲从一辆中巴车上走下来，手里拿着一个棉垫子。
>
> 我知道，我的母亲像那些打算在考场门外翘首期盼的爹娘们一样，也想来看看儿子的高考，但却舍不得住宿的钱，只好起了大早，摸到村口，搭中巴车赶来。
>
> 母亲下了车，东张西望，我迎了上去。
>
> "妈，你咋来了，我不是说不用来嘛，我肯定考上大学。小华呢？"
>
> "小华在家呢。我带了棉垫给你，你那痔疮……"
>
> "妈……"我从母亲的手里接过了棉垫子。
>
> 我要给母亲买瓶水，她执意不要，只让我专心考试，考完多喝点绿豆汤。几句话说完，母亲又挤上回程的中巴，隔着窗子拍手，要我把垫子里的棉花弄匀了再坐。
>
> 结果是，我的屁股并没有得到母亲带来的棉垫子的照顾。因为主考官不允许把棉垫带进考场，我来不及把它送回旅店，就扔在考场外，等我交了卷子出来，绵垫已经不翼而飞了……

栾东比较喜欢在纯正的感情或者内心描写的段落里面添加一些搞笑的气氛，混合起来就是他的文风，当然上面这段并不具代表性。我举这个例子，是因为描写高考这一段，我本身有一定感触，因为我当年也是"进城赶考"，要提前一天出发，在城里睡一个晚上，同样也是学校负责住宿，

第二天组织去考点考试。情景跟这个描写的差不多。这个段落写周煜性格的侧面，除了周煜跟班长对骂“你妈”这个小情节以外，这里面有一个作为补充的细节：母亲专程送来棉垫给他，他觉得母亲没必要来，但似乎又既来之则安之，母亲送来的棉垫，他说了一声“妈……”就欣然领受了，也没有觉得在诸多同学面前丢面子，而母亲辛苦赶早专门送来的棉垫后来被弄丢，他也没有觉得有多么可惜。这个性格可能跟他的生理缺陷（编注：在《阿猫阿狗》新的剪辑版中有关于周煜生理缺陷导致父亲要第二胎的叙述）有关，也跟环境造就的性格有关。我认为这是一种对生活的麻木、懒惰和逆来顺受。

当然栾东这个作者本身可能年纪不大，很多笔墨花费在制造冷幽默上面，在另一个层面去中和悲伤，算是一种自嘲。可能他希望这样创作，看起来这样写也很有趣，网络文学很多都是这样处理，不过我的观点是这些作者迟早会成熟起来，接受正统的文学写法，在这之后才可能有自成一派的幽默。文章就是从有趣写到无趣，从无趣再写到有趣。单纯追求一种青年时期的比较浮的文风，就不会有大的进步。

泰坦：多谢牛老师的指教，我想希望创作游人小说的读者们也会从中受到一些启发。

牛海峰：刚才的例子说到了人物与情景的交融，我想《红楼梦》实在是一个优秀的典范。

大家应该都读过，林黛玉的《葬花词》里面写道：“一年三百六十五日，风刀霜剑严相逼。”这是她与环境矛盾的诗意写照。对林黛玉来说，在那个黑暗的王国里，她惟一的知己便是贾宝玉，惟一的温馨和希望来自被黑暗包围的爱情。在所谓爱情的天国里，她和贾宝玉可以互道衷肠，驰骋叛逆的梦想，但是在现实里不利的环境又使她敏感的神经常常产生种种不祥的预感，再加上寄人篱下的凄苦与孤独，她常常“临风落泪，对景伤情”。这种生活，你注意，这种丰富而痛苦的精神生活，只能让她的躯体也愈加“弱不禁风”，就是说从内蕴到外形，林黛玉的描写是忠实于环境的。

其实《阿猫阿狗》的周煜也是忠于环境的，但我认为不够深刻，感情上可以稍稍收敛，用意可以更深。当然周煜的故事是文章本身的内容决定，也是作者对文字的把握程度决定。

泰坦：嗯。我插一句，你最早提到《沉重的鸿毛》，之前又说到读者的经历与感触之间的关系，我又想到自己的一个小经历。编辑部组织体检，我得到的血常规化验单上提到淋巴细胞比值偏高，中性粒细胞比值偏低，后面给了几个数值。我就在GOOGLE差查淋巴细胞比值偏高，中性粒细胞比值偏低代表什么病，我不记得当时我输入的关键字是什么，总之第一屏搜索结果全部都是癌症、肿瘤相关的，还有什么尖锐湿疣……我当时心里一冷，你知道那个瞬间我的感受，我立刻想到茅晓东和周煜，一个是癌症，一个是血液病，我想这两种病现在是不是要集中到我一个人身上，难道是看多了这种小说，如今要我当一回主角……我中午饭也没吃好，下午抽空从编辑部溜出来打电话到医院咨询。你们知道什么结果？

牛海峰：……

傅聪：节哀。

泰坦：节你个头啊，医生说淋巴细胞高出正常范围一点，不具临床价值，人家问了其它一些数值，讲了一大堆半白话半专业的理论，注意调节饮食，少吃含防腐剂的食物，当然这个也要提醒诸位玩家，注意合理饮食，不要因为游戏随便对付一日三餐。医生说的如此等等，没什么大问题。

牛海峰：体检造成的虚惊？

泰坦：是啊。我自己的这个例子，其实所有可能的病变在体检报告单末尾都写了就医建议，我这个没写，我当时甚至想，是不是晚期了，人家看没救了所以不写……

牛海峰：哈哈……

泰坦：可笑吧，现在用脚想也觉得可笑，当时可真是懵了，用Darkbaby那句话说，一点没错：在我一生中恐怕从来没有这么真切地感受到生命流逝的痕迹，也从来没有这么刻骨铭心地体味到生命的脆弱和可贵。中午我就开始想，完了，我看不到PS4了，以后微软会不会垄断硬件平台，我要是有个儿子，让不让他玩游戏，我本来不想结婚，但是那个时候……好了不说那么多了，有些事情真的是发生在自己身上才会了解那种孤独和痛苦。必须身临其境。

傅聪：我可以想得到。其实也有很多小说名家把生老病死等等的痛苦描写得非常真实，读起来感同身受。这种经历都可以形成文字，另外《游戏·人》上主打的悲剧小说好像都跟这些事情有关。

泰坦：嗯。好像生老病死是个比较永恒的话题，大家都用这种题材，其实也有读者非常反感在“病”和“死”上面做文章，牛老师对此有什么看法？

有关于感动·生老病死

牛海峰：生老病死是比较恒定的话题，几千年来的文人都是在这上面做文章，我不认为写这些东西有什么不好，当然你要写得出彩，不能为了编造而编造，让人觉得很假。生老病死跟正常的生活容易形成反差，容易让人感悟，这是个很有意义的话题。

只要有优秀的文章，我认为可以一直继续这样的话题。你说《游戏·人》上面的小说偏向这些东西，那我们说正统的小说刊物，比如《小说月报》，以我手头上这本2005年第2期为例，这期选了10篇小说，其中3篇都有主要角色生病的情节，6篇都有主要角色死去的情节。以往的也不例外。不光是你们的游人小说，我说现在中国就流行这样的文学，这是有社会和历史原因的。（笑）

泰坦：……

牛海峰：同样，游人小说也未必要拘泥于“同学们快乐地玩着游戏，谈着恋爱”，游戏这个话题完全可以引申，跟生活中的酸甜苦辣相结合，写出有深度的文章来。不能说因为玩游戏而生病或者死亡，但玩游戏的人同时也是社会的人，在这些人身上可能发生任何小说里发生过的情节，大家不这样认为吗？

说正统小说的例子，作家们大多可以把生老病死跟环境和经历相结合，写出生动立体的故事。拿刚才提到的这期《小说月报》来说，我举其中一个例子。中篇小说《雨水里的行程》，作者是吕翼。讲的什么故事呢？

一个苦命的少女春草，生在桑树坪，14岁那年家乡发生了一场瘟疫，母亲和弟弟妹妹都死去，因为大灾之后村里的萧条，加上家里穷苦，她16岁时就不得不离开父亲，嫁了杨树村的男人。父亲本想女儿从此享到福，可惜天有不测风云，一个月以后他去女婿家探望女儿，回来时穿上女婿送的新衣服，被土匪误以为是富商，给打死了。



几年以后，春草的丈夫因为寻药也死于非命。春草没生过孩子，身段好，守寡的日子里不断有媒婆来提亲，后来说好一个区长，本想把春草再娶过门，可是这时候春草在村子外面捡了一个孩子，区长当然不要这个孩子。春草呢，没办法，孩子已经捡来了，送人也送不掉，总不成再扔回去，这么一耽误，这桩婚事就告吹了。之后春草没有再嫁，躲着媒婆和不三不四的男人，就把孩子拉扯大了。儿子长到十几岁，没钱读书，给修磨人当徒弟，把左手弄残了。但是儿子志气可不残，一天冲动，摸了王队长的女儿的胸，人家要告他流氓罪。这王队长正是从前对春草动手动脚的男人，这次发生这种事，更有了机会，说要么让你儿子娶了我女儿，要么就告他流氓，把他关起来。春草思前想后，没有答允，儿子大失所望，被告了强奸未遂，判了七年刑。出来之后，儿子开始怨恨母亲，母亲也开始为儿子的婚事操劳。可是春草每次说亲，都被儿子冷言拒绝。儿子这么孤独地生活着，最后打听到王队长女儿的消息，不顾母亲反对，离家去找她了。几天以后，王队长从牛棚里跑出来，看到春草的儿子，心智失常，抄起斧子闹，砍死了自己的女儿。儿子回到家，更加孤僻，绝口不谈婚嫁。

日子这么过去，春草眼睛生病，逐渐瞎了。这一年她到了七十三岁，儿子四十多岁，眼看年纪大了，没什么长处，手有残废，人有前科，哪有女人愿意跟。当母亲的眼看自己半截身子埋在土里，担心自己死后儿子没人照顾，就千辛万苦找了桑树坪的媒婆给儿子说亲，但怕儿子拒绝又不敢明说，人家让她带儿子过去看看，春草跟媒婆定下日子，只好对儿子撒了个谎，说要回到出生的地方去挑选做棺材的寿木。儿子听到母亲这么说，心里很烦躁，又责怪母亲总是倔强自主，害了自己的一生。一路上儿子很怨闷，晚上走到桥下，母亲要在河边洗洗脸，被涨起的江水冲进河里，儿子在旁边看着，母亲什么也看不到，挣扎着说：儿呀，你拉我一把，我掉进水里了。可是，儿子却无动于衷……

当母亲的最后一缕白发在江面上消失，江的对面跑过来一行人，其中有媒婆，一面跑一面喊，姑奶奶，我们接您来了。儿子一下就明白了怎么回事。

其实儿子自始至终不知道自己的真正身世，不知道母亲大半生的辛苦都是因为当年收留了他这个弃婴，可是在最后一刻，他至少领会到母亲对他的爱，母亲来桑树坪，不是为了思乡，更不是为了寿木，而是为了给他相媳妇。

文章本身用的是交叉式的叙述，从那个阴沉沉的早上母亲说服儿子一起踏上去“看寿木”的路，到冷雨夜里母亲被水淹没，一缕白发飘在水面。这一天的行程中间穿插着对过去的回忆。如果有机会我希望这本书的读者能找来这篇文章看一看。这一篇文章里涵盖了生老病死，讲了一个旧社会的中国女人的一生。讲女人一生的小说非常非常多，有机会我们可以对比着讲一讲，现在说到这篇小说，是为了让大家看看生老病死这四个字是怎样被作者写得生动，写得感人，并非刻意去渲染的哀愁在这篇小说里分量很重。这篇小说的写作手法值得各位游人小说的作者学习。

傅聪：这篇小说我也读过，吕翼是一个彝族作家，也当过老师，不知道他对牛老师的分析会不会满意。

牛海峰：呵呵……我只是概括一下这篇小说，提了点表面的东西而已。这种文章非常非常多。多看自然能领悟，多读自然会写。

泰坦：我想，这其实又回到了我们前面说的生活经历的问题，在学生时代，我们对反映生活艰辛、反映社会复杂的文章（比如所谓官场文学）感触都不深，这是短期内不能改变的事实。我不知道可以感动我们的文章对中学生读者是不是能起到同样的效果。

牛海峰：确实难说。但还是看作者的写作水平和预想的读者群，老少咸宜的好文章比比皆是。我并没有举那些非常偏重文学艺术的作品来。

傅聪：中学生看《小说月报》的怕是不多。《雨水里的行程》最早刊载于去年第十二期的《边疆文学》，我不敢想象《游戏·人》的读者会喜爱这些刊物。单说文章里关于婚姻的悲剧，以学生们那种单纯的感情观，很可能完全看不懂作者要说什么。

泰坦：有时候会留下一个模糊的印象，但人都是在不断成长的。我记得初中的时候，一次上晚自习，英语老师大概是拿着一本《知音》之类的杂志，说要给我们念一篇文章。那个记忆已经很模糊，我只记得文章大意是讲一个离婚的男人带着孩子，一面为事业打拼，生活很艰难，老师读着读着，堂堂七尺男儿，突然就泣不成声，英语老师平常很幽默，这么一搞我们大家一个个都愣了，我们完全没有任何感触，不知道为什么老师会哭，但是老师一哭，气氛也很伤感，我们英语科代表是个女孩子，她去劝老师别哭。老师摆摆手，放下那本杂志自己出去了。课堂里炸开了锅，后来教务处的主任还批评了英语老师。一年以后，老师离婚了，自己带孩子，又要给我们上课，等我们读高中，长大一点，才明白老师当年的不易。

如果说生老病死是在讲述人生的不幸，那我觉得离婚也是一大不幸，既然有离婚，也许当年的结婚也是不幸。

傅聪：那你还想娶小护士吗？

泰坦：想啊。《中国式离婚》里面的刘东北不就是娶到一个护士吗。那是护士还是医生……忘了，不过电视剧本身让我感触很深。

牛海峰：婚姻是个大话题，随着高年龄层的玩家增多，游人小说当中应该会出现写婚姻的小说。

泰坦：呵呵，我倒真希望看到这样的游人小说，让我参考一下。（笑）认真来说，其实我对游人小说的观点是比较开放的，你看我们现在有“游戏小说”的说法，有没有“电影小说”的说法呢？没有。因为电影已经非常成熟，被大家所接受，任何小说里，从小学生作文到名家大作，都可以提到电影，提到看电影，随便提，不需要为包含“看电影”的情节的小说专门定一个类别。而游戏呢？大家在潜意识里有这么一个概念：与电子游戏擦上边的那么一类小说，有专门一个名字，比如叫游人小说。这个想法，我在潜意识里是不同意的。我们开设了“游人小说”这个栏目，我认为只要是玩游戏的人写的小说，都可以出现在《游戏·人》上面，甚至只讲到一点点游戏，一笔带过，那也可以。没必要一定通篇写游戏如何如何，关键是写故事，游戏以外的纯小说的东西也要够分量，作者可以得到锻炼，读者也可以在游戏刊物上看到真正有文学气息的东西。当然这里面也要把握一个度的问题，很多读者还是希望看到纯游戏的小说，与游戏息息相关的文字，对于所谓的文学性反而没有太多的要求。那么下面我们就讨论一下小说的写作问题吧。

话题四 写作技巧

泰坦：下面进入写作技巧的探讨，请牛老师为打算创作游人小说的作者们指点一二。

牛海峰：这个话题太大了，我只能随便说一点吧。在《游戏·人》上刊载的游人小说，有一个大环境，就是游戏人所在的环境。典型的环境决定了典型的人物和故事。玩游戏的大多是中学生和大学生，场所无非是家里、学校或者游戏厅，事件无非是游戏引发的友情或感情，从《游戏·人》十辑以来的小说来看，差不多就是这些内容占了主导。我觉得还可以在这之外有所创新，按照你刚才的说法，你偏向于写游戏人在游戏以外的经历，这是一条路，比如说《空月亮》、《那时花开》；在游戏这个环境当中挖掘得再深一点，也是一条路，比如《我的老板董鹏》；纯写游戏经历，甚至游戏的幻想，还是一条路，比如《青春》、《阿丙正传》、《无间塔》、《球员维特的烦恼》等等。走哪条路都可以，关键是文章中一定不要过于死板地叙事，要增加对人物形象的刻画（这一点是游人小说比较缺乏的），一些心理和环境对比等等的描写，这方面栾东做得不错，但是不够稳重；《沉重的鸿毛》对人物的刻画也不够立体，笔墨的比重有些偏，我说过它比较平，小说比较忌讳这种写法。我刚才提到《雨水里的行程》，最后母亲在桥下梳洗，作者是这样写的：

> 母亲慢慢地梳着头。母亲还想起了那一年，也是个春天，母亲还是少女。少女在桑树坪的那一个家里，对着一盆水，对着早春的太阳，把自己洗得干干净净。少女就是要把这样一个干净的身体，给了一个人，一个在杨树村的英俊、潇洒的青年。后来，和那个叫徐区长的人见面的那个



早上，母亲也曾对这一个小圆镜，认真地洗，轻轻地梳，母亲想不到，若干年后，她又会坐在水边，怀着忐忑不安的心情梳洗。不过这次她不是为自己，而是为儿子，是给儿子相亲。母亲这时候的心里，有了些别样的生动和甜蜜。

你联想到七十三岁的母亲一生的坎坷，想到后面的悲剧，这个地方的描写就显得特别生动和感伤，这是文中一个点睛的段落。这种段子在游人小说里面太少了。你注意它里面有强烈的对比，"少女就是要把这样一个干净的身体，给了一个人，一个在杨树村的英俊、潇洒的青年。"这很纯美，但对比现实的环境和经历呢？你这样一想，突然就是扑面而来的伤感，生活的艰难，目不见物的痛苦，跟儿子之间无法解开的结。这种对比，是游人小说的作者们应该好好学习的。

这其实也可以归纳到文章的意境中。意境这个词，我们平时经常会说到。这是中国古文独创的概念，西方语言，比如英文里面是没有这个词的，翻译一般用"conception"，但这个词只能停留在"观念"的意义上。西方文学的意境，通常有的写，没的定义。意境基本上是中国古代文学创立的最高审美范畴。源头可以上溯到《庄子》。"不诚不精，不能动人"，这是意境的要义，千百年来未变。

傅聪：我认为这东西很难学得到，尤其是文章意境的把握。

牛海峰：大家都去学着这样写，至于写得好不好，那就是天资问题了。写作的法门，一是天生的敏感，二是生活的经历，三是大量的阅读。前面讲的就是对生活的敏感，对文章的敏感。生活经历呢，例子举了不少，我们再看一个典型的。去年12月的《人民文学》刊登了方方的一篇文章《出门寻死》，讲一个非常典型的家庭妇女，丈夫下岗，公婆又不给她好脸色看。家里大事小事全是她一个人忙。结果因为烧水引发了矛盾，她实在气不过，离家出走，要寻死，最后又被劝回来。里面有描述这个女人的心思的一段：

她想，好，你们都嫌我。好，你们都瞧不起我。好，你们都嘲笑我。好，你刘建桥还这样打我。那我就去死！我死了，看哪个给你们做饭，看哪个给你们洗衣，看哪个给你们拖地抹桌子，看哪个楼上楼下陪你们看病，看哪个为你们满街买药，看哪个给你们换煤气，看哪个坐汽车帮你们抢座位，看哪个替你们扛米买菜，看哪个换季的时候给你们晒被子刷棉袄，看哪个帮你们倒洗澡水，看哪个帮你们剃头修发，看哪个替你们剪脚趾甲，看哪个吃你们的剩菜，看哪个招呼你们的亲戚，看哪个因你们去江滩看焰火，看哪个陪你们秋天去公园看菊花，看哪个下雪天为你们扫门口的雪，看哪个起早床给你们买早点。还有，这个顶重要，水壶叫了，看你们再等哪个出来关火，看哪个会憋着大手不解，先来给你们灌水瓶。

方方这个作者，在作者介绍里面可以看到，当过四年的装卸工人，对于社会下层的经历还是很丰富的。我想限于中国的游戏环境，游人小说的作者们一定有过许多日本和美国这些发达国家的玩家们无法经历到的游戏经历，这些经历经过提炼，都可以成为写作的好题材。善于从生活中提炼素材，上面的例子你可以看到。

泰坦：在中国做一个游戏玩家确实往往不那么一帆风顺，我发现牛老师举的例子大多是比较悲苦的啊……

牛海峰：我们不是刚刚谈了生老病死又离婚的嘛，不过生活当然不是痛苦的，我举一个有趣一点的例子吧。比如说关于夫妻或者男女之间的一些东西的描写，游戏人也要经历恋爱和婚姻，对吧？

泰坦：可不是么，我想……

傅聪：护士也不是那么容易找的，又要漂亮，又要认真，你焉知这样的护士就不喜欢研究生呢？（笑）

泰坦：这……这……

牛海峰：呵呵，我们来看这个小片段，这是刘庆邦《摸鱼儿》里面的一个片断：

房内激烈的事情大概结束了，两个人正在交流体会。高山问："好受吗？"新媳妇说："好受死了。"高山说："好受你还不早点来。我去年就要娶你，你拿捏着不给，结果又拖了一年。"新媳妇说："谁会知道这样好受呢，我要是知道这样好受，早就来找你了，当小闺女儿的时候就来跟你睡。"

这是写一对农家新婚夫妻的对话，窗外有个毛孩子和一个小女娃娃在偷听，这个情节显得很有趣，又有很浓的幸福味道。这一类描写，可以写得很直率，很纯真，配合文章营造的环境，也是小说的看点之一。从单独的段落来看，你们的作者栾东在《他二叔的故事》里的关于林晓蕊和杨潇的描写也不输给这段。栾东应该是对这样的经历比较敏感的男人。

泰坦：（装傻）是……吗……现在深圳天气真的不是很好，往年三月已经很热了。

牛海峰：前面说写作的法门，第三是大量的阅读，这是要写出好文章的必经之路，也可以弥补灵感和经历的不足。大量的阅读可以让你在描写具体事物的时候有可借鉴的资料，对文章很多细节，比如修辞等东西的把握也来自大量阅读。我从小学到现在，基本上每天都会花至少一个小时在读书上。

泰坦：傅聪呢？

傅聪：差不多，我是从初中开始读中外文学名著的。但只是读，自己写不出来。（笑）我们已经不学语文，物理专业也不考作文，希望将来写学术论文的时候能用上一点文学知识。（笑）

泰坦：写情书一定用得上。都是女孩子写情书追你吧？

傅聪：我还真没收到过手写的，我收到过Word文档，里面的段落在GOOGLE上面一搜索就可以找到好多雷同的。

泰坦：有多少女孩子追你啊？有护士吗？

傅聪：哈哈……没有护士，没有护士，护士都是你的，呵呵……

牛海峰：……

泰坦：好，什么时候我就是编也要硬编一个浪漫的故事，写我自己的感情……

牛海峰：你说到这里，我想起来，你们杂志上的游人小说当中，写生活类故事的一般都用第一人称，我认为并不是用第一人称就可以让故事显得更真实。还是根据文体的需要多多变化一下比较好。

泰坦：那请牛老师简单介绍一下各个人称写作的优缺点吧。

牛海峰：这都是小学知识了，我简单说一下吧。一般来说，第三人称叙述是从与故事无关的旁观者

的立场进行的叙述。由于叙述者通常是身份不确定的旁观者，所以特点就是没有视角限制。叙述者可以在同一时间出现在各个不同的地点，可以了解过去、预知未来，还可以随意进入任何一个人物的心灵深处挖掘隐私。这对作者本身对人物性格以及笔墨轻重的驾驭能力有一定的要求。《楼主，你中计了！》就比较典型，当然这篇文章的着笔人物很少，人物关系也非常简单，这篇文章其实用第一人称也可以写。

第一人称叙述的作品中叙述者同时又是故事中的一个角色，叙述视角因此而移入作品内部，成为内在式焦点叙述。这种叙述角度有两个特点：首先，这个人物作为叙述者兼角色，他在参与事件过程的同时又可以离开作品环境面向读者进行描述和评介。这种双重身份使叙述者不同于作品中其他的角色，但叙述者又可以不是主角，这个很有意思，可以多多尝试。其次，叙述者的视角受角色身分的限制，不能叙述本角色所不知道的内容，这种限制造成了主观性，但正因为如此才会产生身临其境的逼真感觉。近代侧重于主观心理描写的叙事作品往往采用第一人称。游人小说方面我认为《回乡之路》和《那时花开》都是第一人称运用得比较好的例子。还有一些知名作品当中有第一人称跳出角色的情况，比如作家莫言的《丰乳肥臀》，这是个第一人称作品，但其中的“我”经常跳出观察和感知范围的局限，进行第三人称描述，整体而言感觉调整得不错，也还算成功。

第二人称是少见的叙述视角。因为这种人称强制性地把读者拉进了故事中，尽管只是一个虚拟的角色安排，也会让实际的读者感到有点奇怪，这需要特别的把握。这个人称不建议大家使用，但是要知道也有成功的例子。2000年诺贝尔文学奖作品《灵山》里面就把第二人称运用得炉火纯青。

泰坦：特德·蒋的《你一生的故事》是通篇第二人称。

牛海峰：是吗……这个我倒没读过。

傅聪：我读过。是一篇科幻，提到思维方式与时间流向的关系，有点创造性的思想。

牛海峰：你们提醒了我以后应该多读一些科幻作品，不错，今天的访谈我有了点收获。

泰坦：……

牛海峰：还有一点我想提一下，也是关于写作方式，跟正统小说刊物相比，在《游戏·人》上刊登的游人小说当中，比较有地域味道的小说少得可怜，几乎没有，Darkbaby的文章稍有些上海味道，此外看不到什么有地方风情的文章，这是个比较可惜的现象。游戏玩家来自五湖四海，我认为不同地方的作者在写作的时候可以插入一些味道浓郁的方言或者有乡土气息的描写，这会让小说更有味道，更真实。

泰坦：用方言会不会损失通用性啊（笑）？

牛海峰：不会，只要你用得好。况且现在很多方言已经融入普通话之中了，比如说耗子，这是西南方言，大家都在用。把戏、尴尬、货色，这是吴方言，对不对，你平时不少用这些词吧，冰激凌是粤方言，马铃薯是闽方言。

泰坦：晕……

牛海峰：其实目前的中短篇小说用方言的非常多，当然地方词汇也不能滥用，用得过多会让人反感。关于方言的引用，有个非常不错的例子，是鲁迅的文章。《准风月谈·推》，里面有这么一段：

> 旧历端午，在一家戏场里，因为一句大火的谣言，就又是推，把十多个力量未足的少年踏死了。死尸摆在地上，据说去看的又有万余人，人山人海，又是推。推了的结果，是嘻开嘴巴，说道：“啊育，好白相来希呀！（好有趣呀）”

这里描写的是强者践踏弱者的惨象，一班人围观嬉笑，写的是他们麻木不仁的精神状态。鲁迅引述围观者的这句上海话，表现地方特点，显得真实生动。我们的作者不需要写得这样深刻，只要借助地方性的描写让小说更真实。



泰坦：在小说的真实之外，还需要足够的修辞和润色，那么在这方面有没有什么需要注意的地方呢？

牛海峰：修辞无非是中学学过的那些修辞格，关键是你的运用方式和汉语词汇量。所谓润色无非是对遣词造句方面的调整，这个工作需要大量的词汇。对于词汇的正确累积很重要，几乎每一篇游人小说里都可以看到用错的词。比如“账”和“帐”不分，“分”和“份”不分。平时阅读的时候就应该注意词汇的吸收，许多词我们还应该知道它的意思和来源，这样对扩大知识面也很有好处。例如“三教九流”这个常用词。三教九流，是说哪三教，哪九流呢？

泰坦：不清楚，三教应该有佛教、道教和儒教。九流不清楚。

牛海峰：三教你说对了，九流实际上是说九家。分别是：儒家、道家、阴阳家、法家、名家、墨家、纵横家、杂家、农家。这些东西看起来没有用，但“三教九流”这个词是用来泛指社会上的各界人等，你知道词源后自然能悟出来它不适合用在正式场合。关于词的例子非常多，高中学的都能掌握就很好了，我就不再举例了。

对于修辞，前面的文章段落例子里已经充分包含了这些东西，大家可以看看前面的例子再体会一下修辞的运用。修辞也是必须要用，又不能滥用。这个也要复习一下吗？

傅聪：修辞格都有哪些来着？（笑）

泰坦：比喻，夸张。

牛海峰：还有呢？

泰坦：我就知道这两个。

牛海峰：……

傅聪：你写的文章里可不是只用到这两个。

牛海峰：好，看来有必要串讲一下啊。（笑）比喻分为明喻、暗喻和借喻。我分别举个例子。

明喻：上海人叫小瘪三的那种角色，也很像我们的党八股，干瘪得很，样子十分难看。（毛泽东《反对党八股》）

暗喻：今年四月，我到广东从化温泉小住了几天，那里四周是山，怀抱着一潭春水，简直是一幅绿水青山画。（杨朔《荔枝蜜》）

借喻：最可恨那些毒蛇猛兽，吃尽了我们的血肉（《国际歌》）

泰坦：牛老师，我真的服了您。

牛海峰：夸张，我就不举例了。接着，双关，例如：夜正长，路也正长，我不如忘却，不说的好罢。（鲁迅《为了忘却的纪念》）。接着，映衬，例如：虚心使人进步，骄傲使人落后。（毛泽东）

泰坦：这叫映衬啊？。

牛海峰：对。接下来，移就。你造个句子看看。

泰坦：我怎么感觉像在小学课堂上……（笑）移就，什么是移就……

牛海峰：就是把用来描写甲事物的词语移来描写乙事物。比如说：我将深味这非人间的浓黑的悲

凉。(鲁迅《纪念刘和珍君》)

泰坦：哦……原来这就叫移就。

牛海峰：还有高级修辞，比如对偶，除了字数相等，意义相关之外，要求结构相同，平仄和谐。这是中国才有的修辞手法，比如：春风放胆来梳柳，夜雨瞒人去润花。当然现在小说都不追求这些了，但句子近似对偶句也是很优美的写法。此外还有排比、错综、仿词等等，不了解的读者可以去买一本《高中语文基础知识手册》来看看，我要是在这里详细讲这些，不免有骗稿费之嫌吧。(笑)

泰坦：呵呵，那我们说点高深的，前面讲了写作的一些要点，那么关于小说的创作……

牛海峰：我正要说到小说创作。有几种代表性的理论观点，我简单介绍一下其中主要的三种，很有意思，大家可以听听。第一，感物说。中国自古以来就有这种说法，创作乃是作者心灵与外在的事物相互触发、彼此整合的过程。《礼记·乐记》里提到过类似的观点。作者一定要注意创作过程中自己的思想与你要描述的事物之间相互的作用，这句话很有意思，你要问什么意思，那要靠你自己领悟了。大环境必须能激起你的创作欲望，你要想方设法实现这一点。第二，养气说。呵呵，有点玄，是吧？这其实是正经学问，养气说起源于先秦儒家代表人物孟子的修身养性之说。孟子提出了“吾善养吾浩然之气”的说法，这是一种道德精神，我用一句现代人都理解的话来说：文章不是刻意学习就能够写好的，胸中有可说之事，下笔才有感人之文。第三，城府说，也叫胸有成竹说。这是苏东坡首先提出的。意思是在作文的构思阶段，必须对所描写的东西有完整而熟稔的把握，要有足够纯熟的技巧把心里面的形象完全表达出来，这是也是每个作家毕生追求的东西。有时候事过境迁，能够靠回忆找到灵感并不是一件容易的事情，要养成平常做笔记、行文前做提纲的好习惯。

如果希望从事文学的创作，写真正的文学作品也好，写游人小说也好，同样有三点请牢记：一是万勿急功近利，最好是暂时放弃对现实的直接功利的关注，不要过于计较个人的利害得失，要根据创作的规律来思考问题；二是充分调动想象力，全心投入，不要有不在乎、无所谓的想法，你要相信你写的东西是真实存在的，让你的想象力带你串联脑海里的画面，描述每个情节。三是投入情感，你写的东西连你自己都感动不了，连自己这关都过不去，如何能感动读者？一部成功的作品，作者本身在创作时一定要毫无保留地投入全部的情感，花时间去思考。这里有个例子，据说著名诗人贾岛自述自己的“独行潭底影，数栖树边身”这两句诗的创作经过的时候说“两句三年得，一吟双泪流。诸君若不赏，归卧荒山丘。”这种精神我们可以参照一下。

最后就是作者素质的问题了。除了对写作的真诚追求，平时还要多读多练，这可以培养基础



知识和技能。但要成为一个优秀的作者，光靠这些还是不够的，作家要有其独特之处，有独特的气质，有独特的见解和灵感，有创作的欲望。我要说的是，个性方面的东西，往往可以通过努力学习来弥补；而一个不懂得努力的人，天赋再高也终究是个凡人。追求文学境界的路也许很难走，但仅仅要写出优秀的游人小说的话，我相信通过努力每个人都可以做到。

泰坦：好，非常感谢牛老师的总结和建议，限于篇幅，我们的访谈也即将结束，现在我想问一下傅聪，你对游人小说的创作有什么看法吗？

傅聪：说老实话，我只是觉得游戏好玩，我是纯粹为了开心才玩游戏，没有什么一定要如何的追求。跟你们这样以游戏为生的电玩杂志编辑相比，我们对电子游戏的看法是截然不同的。我相信我身边的跟我一样学业繁重的朋友们应该也是为了放松而玩游戏，对游戏往往不会有像你们这么深的感情，不会很期待与游戏密切相关的小说。对于我们来说，读游人小说有两个原因，一是窥视游戏人的生活，二是看个趣味。我同意泰坦的部分观点，我喜欢读那些对游戏生活有深入描写的小说，或者比较另类的游戏幻想小说。创作方面，我认为这两种小说是正路，纯粹讲如何玩游戏的东西，是不是应该说是小说攻略啊……(笑)

泰坦：呵呵，攻略毕竟是工具性的东西，以简明扼要帮助读者过关为目的，游人小说当中应该不会出现攻略吧……不过我也明白傅聪的看法。最后请牛老师为前十辑的游人小说颁奖。(笑)

牛海峰：不敢不敢，我的评奖是这样的，我在我们学校和我先前任教的学校的高中学生中抽出了一百名语文非常好而且对阅读小说很感兴趣的学生，把泰坦提供的十辑小说的文本发给他们看，这些文章当中有一部分是作者最后的修订稿。我们设了几个奖项，让大家评奖，当然这只能代表部分高中生的看法，不代表所有读者，大家不必太认真。我们的学生评选出的优秀作品的情况是这样的：

最佳小说

《阿猫阿狗》(《瓜皮外传》剪辑版)，栾东

最佳写作

《他二叔的故事》，栾东

最佳故事

《楼主，你中计了！》，栾东

最佳游戏故事

《我的老板董鹏》，栾东

最佳校园故事

《朋友》，梵天

最佳写实故事

《那时花开》，靳凤

最另类故事

《空月亮》，流浪的红舞鞋

最佳游戏幻想

《阿丙正传》，SQUALL-LH

编注：《阿猫阿狗》这篇修订稿近期将会在levelup论坛上刊出，有兴趣的读者请关注http://www.levelup.cn

泰坦：好，谢谢！不知道牛老师的学生的评价与读者评价是不是重合，(笑)希望这次高中生的评奖能够让各位作者对自己的作品在中学读者中的接受程度有所了解。感谢牛老师为本次访谈做的准备，也感谢参与小说评奖的同学们，感谢傅聪从繁忙的学习中抽出时间为我和牛老师牵线，并参与我们的对话，谢谢！

牛海峰：不客气，我也很高兴能有一个与各位玩家交流的机会。

傅聪：感谢泰坦策划了这样一个探讨游人小说的访谈，祝大家游戏玩得愉快。

泰坦：不知道读者朋友们对这次的访谈有什么意见，你们有没有从中获益呢？如果有什么意见何建议，欢迎来信。我们下辑《游戏·人》再见。

附录《游戏·人》第1至10辑小说目录

第一辑	《阿猫阿狗》(栾东)，《写给一个人》(小千寻)
第二辑	《我的老板董鹏》(栾东)
第三辑	《奇迹》(栾东)，《球员维特的烦恼》(SQUALL-LH)
第四辑	《楼主，你中计了！》(栾东)，《小七与樱》(lain007)
第五辑	《空月亮》(流浪的红舞鞋)，《无间塔》(小孔)
第六辑	《沉重的鸿毛》(DARKBABY)
第七辑	《青春》(小波)，《阿丙正传》(SQUALL-LH)
第八辑	《那时花开》(靳凤)，《开始游戏吧》(峰の小7)
第九辑	《口袋里的战争》(SQUALL-LH)，《朋友》(梵天)，《我有一个梦想》(小波)
第十辑	《他二叔的故事》(栾东)，《英雄》(小饼干)

小编与上帝

在新一辑《游戏·人》推出之前，我们收到了很多对第十辑的意见，其中有不少新读者加入了《游戏·人》的读者行列，这让我们感到颇为欣喜，这次的小编与上帝会重点答复一些大家关注的问题。另外，再次提醒一下：从上辑开始，《游戏·人》的联络方式有变动，虽然之前的地址和邮箱还会延用一段时间，但还是希望大家尽量使用新的联系方式。

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

关于出刊周期

《游戏·人》的出刊怎么这样不固定啊？而且在市面上停留的时间很短，第九辑我就是这么错过的。能不能把《游戏·人》出成月刊啊？这么好的书要等上两三个月，实在太折磨人了。【上海 桃生】

现在《游戏·人》的周期很好，两三月一本。千万别玩什么月刊、半月刊，别因为出刊太急，坏了《游戏·人》的金字招牌。【ztpkiller】

有不少读者在来信中都催促我们早日推出下一辑《游戏·人》，这种心情是可以理解的。但真的要改成月刊甚至半月刊，对于一本游戏文化刊物来说并不是那么容易的。基本上以企划、专题、小说为主体架构的《游戏·人》在内容制作上需要一定的时间进行策划，并要给撰稿人及编辑足够的时间进行创作整理，这样才能保证文章整体的高质量。另外，《游戏·人》并不是一本非常注重时效性的刊物，它给予大家更多的是一种品味与思索，而不是新闻的信息量与攻略的实用度。这里透露一点“开发秘闻”：在《游戏·人》第一辑推出后，泰坦对近百名玩家和读者进行了一个小调查，问题是“你觉得每月花多少钱在纯游戏文化内容上是可以接受的？”答案集中在6～10元。以《游戏·人》的出刊速度来说，也不会对广大读者造成较大的负担。当然，《游戏·人》会尽量将出刊周期稳定在两个月，让大家不会等待太久。要是您怕错过出刊日期，除了留意广告宣传，还可关注 www.levelup.cn 上的相关信息。另外，对《游戏·人》有任何建议或意见，除了平信、Email之外，还可以在levelup论坛留言，或参与专题讨论，“胜泰二人组”会恭候各位的光临。

关于赠品

买到《游戏·人》第十辑，对赠品中的立方台历很感兴趣，送这个不错，有创意，马上动手拼装，但费了半天劲也没法将1～6月都朝外，最后发现似乎是设计上的失误，只能1、3、5月和8、10、12月同时朝外，这样十分不方便，每过一个月都得拆开重拼啊，还个请小编给个解释先！不过对这个赠品还是挺喜欢的，希望以后有更多有创意的赠品。【江苏通州 某读者】

立方台历作为一款创意型的赠品，受到了读者的广泛好评。不过出现了少量立方1～6月无法拼装到一侧的现象的确令人始料不及。这款赠品由小编亲自监制，并进行了样品的制作，1～6月是可以全部拼装到内或外的。原本以为万无一失，但却因厂家印制过程中的疏忽，出现了这个情况，虽然只是其中一小部分，但还是给读者带来不便，我们在此向各位表示歉意。今后赠品的选择，我们也一定会向精美、实用、有创意的方向努力，希望大家能喜欢，并多提宝贵意见。

关于音乐CD

第八辑的CD形式很好，两张CD能照顾不同喜好的人。这期两张CD是同一个类型（可能你们也是在尝试看哪一个效果好些）个人认为还是第九期的形式好，但在CD曲目上还要下点工夫呀，其实老一点的不是不能用，有那么一两个怀旧点的也不错。【炒饭Miyavi】

第十辑盼星星盼月亮终于盼到了，封面秀丽的漫画女孩让人眼前一亮，双CD外加组合日历更是开年收到最好的礼物，细细品味了后……问题也出来了。CD1听罢，放CD2，却怎么也放不出来……【RedInIn】

CD增加到两张的做法还是得到大多数玩家认可的，所以意见主要集中在选曲方面。上辑的两张CD其实是一个音乐的“特别企划”，内容是“唱过游戏主题歌的歌手的另一首代表作”，希望能使大家对于游戏歌手有更为深刻的了解。只是这种意图的表达不够明显，所以也有读者觉得只放日本流行歌曲有些不妥，今后如果还有类似的特企，我们会注意的，并追求类型风格的多元化，满足不同玩家的需要。另外，有少量读者反映CD质量有问题，引起了我们的重视。我们已经与光盘厂的负责人员进行了必要的接触。虽说在大批量生产中出现个别质量问题较难避免，但对于买到次品的读者来说是很不公平的。如今后您的CD出现质量问题，就请发邮件至gamers@263.net或打读者服务部电话（0931-8674805）与我们取得联系，并留下详细地址、邮编和姓名，我们会让光盘厂负责调换，并承担邮寄费用，敬请放心。我们一定会积极处理CD质量问题，不会让读者蒙受损失的。

关于游人小说

这个问题都不知道刊出哪位读者的意见才好，因为上辑栾东新作的《他二叔的故事》的确引发了太多的讨论，某些论坛上的专题讨论有过百的回复，而每封读者来信中几乎都对《他二叔的故事》及游人小说栏目提出了一些意见和建议，因此才让泰坦有了“游人小说创作漫谈与《游戏·人》十辑小说回顾”的构思，最后还采用了比较轻松的访谈形式。这篇访谈无论是对读者还是对于有意进行游人小说创作的玩家都有一定的现实意义，诚请各位能仔细看一下，一定会有所收获的。

关于内容选材

我现在不怎么看《游戏·人》了，因为里面有太多与游戏无关的东西，我记得是第七辑还是第八辑里面有一篇关于介绍迪士尼与皮克斯关系的文章，文章不错，作者很有自己独特的见解，但是请问这篇文章和游戏有半点关系吗？这种东西放在《游戏·人》里给我的感觉就是在浪费版面！而且还有很多的类似的文章和游戏能扯上关系的也就几句话而已，实在无聊至极！【bio-luyang】

尽管多数读者对于《游戏·人》文章的选材表示了肯定，但以上还是选择了一位读者比较尖锐的意见。这里先说明一下，第八辑中那篇迪士尼与皮克斯的文章只是倾向于电影的角度进行评述，因为所在栏目名为“映画馆”。如果说与游戏完全不沾边的确有些言过其实了，迪士尼近年来的每一部动画大作几乎都有对应的游戏推出，而且有几部的素质还相当不俗，而今后，因为迪士尼与皮克斯的恩怨，可能就不会再有那么精彩的动画与相关游戏推出了，因此，选择这样的时机介绍迪士尼还是有必要的。我们不纠缠于某个单篇的选材，从整体来说，《游戏·人》的版块结构比较强，每一篇文章都具有其独立性，读者可以以轻松跳跃的心情看完整本杂志，这就需要在内容安排上更为多元化，游戏为主，再辅以动漫、电影、历史、人文等多方面的内容，才能起到这样的效果，如果是清一色的业界历史、游戏评论，那就偏离了“游戏与人”的主旨了。当然，这位读者也提醒了我们在选材方面的注意点，对于《游戏·人》内容也会严格把关的。

邮购信息

目前杂志社有以下几辑《游戏·人》可供邮购：第三辑、第四辑、第八辑，定价12元；第十辑，定价16元。邮购地址为兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家务必写清自己所需杂志的品种及数量，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话，以便在出现邮购问题时能及时联系。对相关事宜有疑问的读者，可发送Email至gamers@263.net或拨打读者服务部电话（0931-8674805）询问。

游戏·人 第十一辑 读者调查

①您对本次内容满意吗？有可能的话请对每个栏目进行评价。

②您对本次的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？

③您对本次的音乐CD满意吗？对曲目的选择有什么具体意见？

④您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？

⑤请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价。谢谢！

※部分意见征集自 www.levelup.cn

ACG精品书讯

每年春天都会有大量游戏推出，而相关的书籍也是层出不穷，其中不乏精品。这次就为大家介绍3本在近期推出的好书！

光明之泪 VISUAL 设定资料集



SEGA于去年11月3日推出的PS2游戏《光明之泪》，虽然游戏素质一般，但人设却大受好评。该作的人设是在日本同人界极有名气的Tony，很多人正是冲着他才去购买这款游戏的。游戏都买了，画集自然更是不可错过。这本原画满载的《光明之泪 VISUAL设定资料集》已于3月7日在日本上市，全书128页，不但收录了游戏所有的原画设定图和全部24张促销用图，而且还收录了15张从未公开过的原画。本书的封面便是游戏中颇具人气的冰之魔女布莱妮兹，看上去是不是很吸引人呢？

猪股睦实画集 TALES

喜欢“《传说》系列”的人一定对“いのまたむつみ”这个名字很熟悉，她就是《宿命传说》、《永恒传说》、《宿命传说2》、《重生传说》这4部作品的人设兼原画担当——猪股睦实。对于广大“传说迷”来说，这本《猪股睦实画集TALES》无疑是必买的。这本画集早在2003年就已经开始制作了，但由于猪股老师身体欠佳，这本画集一直拖到现在还没有推出，真是令广大FANS等到花儿都谢了。不过这次定下来的发售时间3月31日看来是不会再延了。美中不足的是，这本画集中并未收录于去年年底推出的《重生传说》的相关内容。

φ



漆原智志这个名字大家应该再熟悉不过了。他参与过的游戏数不胜数，为国人所喜爱的作品相当多，古有《梦幻模拟战》，今有《梦幻骑士》。而最新作《梦幻骑士Ⅳ 回归》(PS2)于3月10日刚刚发售。这本名为《φ》的画集严格来说是漆原智志的第4本画集，他的前三本画集均大受好评。这本画集仅88页，另附一张海报，卖2310日元，果然是考验FANS的“诚意价格”。但漆原智志的画集向来都是整幅大图，每一张都值得细细品味，这点也不可否认的。此画集定于4月2日推出，看来届时又将在国内引发新的风潮。

游戏人档案 FALCOON



今天要介绍的这位游戏人，想必很多人都已经认识了，不过这次要公开一些关于他的秘密资料！

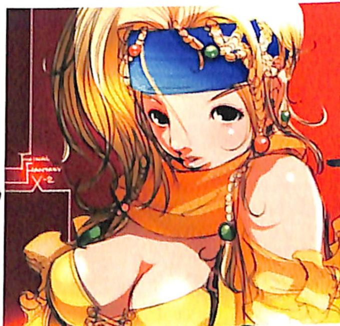
国内人一说到FALCOON，往往会加上“同人画家”这个头衔。他的个人网页从2001年开始，定期更新一张同人画，内容涉及游戏、动画、漫画，其独特画风让“收图一族”爱不释手。后来他按时间顺序为这些图片编了号，以方便爱好者收集，至今已更新至上千张，能够收集全套图片是很多人的梦想。2003年他为《格斗之王2003》担任人设，再次引起轰动。

但实际上FALCOON根本就不是什么同人画家，他早在1998年就已经加入了当时的SNK，SNK破产之后又转入了SNK Playmore。上大学时他很喜欢Capcom的格斗游戏，深受其插画的影响。加入SNK时他很希望去格斗部门，结果却被派至64位机和掌机部门，令他郁闷了好久。

FALCOON在SNK Playmore期间的主要成绩是担任《格斗之王 最强冲击》(PS2)和《格斗之王2003》的人设，并为家用机版的《SNK VS. Capcom》画过封面。在“《格斗之王》系列”中他最喜欢四条雏子、K'和MAXIMA，最讨厌特瑞（因为觉得最难画）。如今FALCOON在SNK Playmore内部的地位越来越高，在去年12月22日的庆祝《格斗之王》10周年的忘年会中，便是由他向外界公开有关系列新作消息的。《格斗之王2004》已经不可能实现了，希望今年的《格斗之王2005》不要让我们失望！



▲说实话，他画的《格斗之王》同人比《格斗之王2003》还要好。



◀ FALCOON的画风强调女性角色的嘴唇和胸部。



▲这张《棋魂》同人图相当有味道。



▶ FALCOON笔下的钻子先生别有一番风味。

◀ FALCOON画Capcom的格斗角色也能形神兼备。



▲如果不说的话，还真看不出这张封面用图也出自他的笔下啊！

文 虎源太



《游戏·人》第十一辑音乐CD介绍

2004年终于过去，无论是游戏界还是音乐界都发生了不少让人兴奋的和令人叹息的事情。不管怎样，现在我们双脚已经踏入了2005，过去的一切事情将会成为脑海中那份美好的回忆。这次为大家再次补完2004年一些未能及时与各位分享的歌曲，并再次收录最近一些游戏中动听的主题曲和片尾曲。另外，这次的音乐CD收录的是“Namco音乐馆”，其中包括了一些大家比较耳熟能详的音乐和歌曲，希望能勾起Namco曾为大家留下的美好回忆。

1 Fly Again

演唱 火曜飞（ファヨビ）
作词 チェ・ギュソン 作曲 ウォン・ヒジン

もうすべて失くしてしまった
mousubeteushinakushiteshimatta
この声も2度と届かない
konokoemonidotodokanai
うつむいた心は荒野を
uchumuitakokorowakouyawo
ただあてもなく彷徨ってるだけ
tadaatemonakusamayotterudake

Stand alone でも目を闭じれば苏る
Stand alone demomewotojireba yomikaeru
あの日君と交わした约束
anohikimito kawashitayokusoku

I can fly again 果てしない空に
I can fly again hateshinaisorani
今日も变わらずに光る あの星座に何度も誓うよ
kyoumokawarazunihikaru anoseizaninandomotikauyo
You're so far away たとえ远くても
You're so far away tatoetookutemo
いつか君と见上げてた 未来だけをいま信じていたいから
ichukakimitomiagegeteta miraidakewoimashinjiteitaikara

伤ついた君のそばにいて
kizuchuita kiminosobaniite
ひとつでも何かできたかな
hitochudemo nanikadekitakana
どこまでもつづく暗暗に
dokomademo chuzhukukurayamini
また泪あふれてしまうけれど
matanamida ahureteshimaukeredo



Tenderness かすかに残る炎に今
Tenderness kasukaninokoruruhononiima
冻えそうなこの手をかざそう
kogoesouna konotewokazasou

I can fly again あきらめたくない
I can fly again akirametakunai
君がくれたほほえみが 胸の奥で愿いに变わるよ
kimigakuretahohoemiga munenookudenegainikawaruyo
You're so far away もう会えなくても
You're so far away mouaenakutemo
ふたり梦みてた场所へ いつの日かきっとたどりつけるように
hutariyumemitetabasyoe ichunohikakittotadorichukeruyouni

いまひとり 两手を重ねて
imahitori ryoutewokasanete
ひどく污れてしまった この世界に祈りをささげよう
hidokuyogoreteshimatta konosekainiinoriwosasageyou
手をつなぎ 驱け拔けた日日は
tewochunagi kakenuketahibiwa
どんな岚の中でも 勇气になる事忘れないでいて
donna arashinonakademo yuukininarukoto wasurenaideite

2 Rain

演唱 严智英
作词 严智英 作曲 张成云

3 The Journey Home

演唱 Mary Elizabeth McGlynn
作词 Joe Romersa 作曲 Keiki Kobayashi

The journey begins, it starts from within,
Things that I need to know,
The song of the bird, echoed in words,
Flying for the need to fly,



Thoughts endless in flight,
day turns to night,
Questions you ask your soul,
Which way do I go,
How fast is too slow,
The journey has its time, then ends,

If a man can fly over an ocean,
and on mountains can get in his way,
Will he fly on forever searching for something to believe,
From above I can see from the heavens,
Down below see the storm raging on,
And somewhere in the answer
There is a hope to carry on,

When I finally return, things that I learn,
Carry me back to home,
The thoughts that I feed,
Planting a seed,
With time will begin to grow,

The more that I try,
The more that I fly,
The answer in itself, will be there.

4 Blurry

演唱 puddle of mudd
作词 wesley scantlin 作曲 puddle of mudd

Everything's so blurry
and everyone's so fake
and everybody's empty
and everything is so messed up
pre-occupied without you
I cannot live at all
My whole world surrounds you
I stumble then I crawl

You could be my someone
you could be my scene
you know that i'll protect you
from all of the obscene
I wonder what you're doing
imagine where you are
there's oceans in between us
but that's not very far

Can you take it all away
can you take it all away
well ya shoved it in my face
this pain you gave to me
Can you take it all away
can you take it all away
well ya shoved it my face

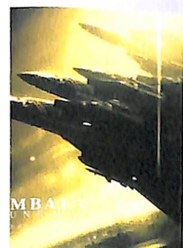
Everyone is changing
there's noone left that's real
to make up your own ending
and let me know just how you feel
cause I am lost without you
I cannot live at all
my whole world surrounds you
I stumble then I crawl

You could be my someone
you could be my scene
you know that i will save you
from all of the unclean
I wonder what you're doing
I wonder where you are
There's oceans in between us
but that's not very far

Nobody told me what you thought
nobody told me what to say
everyone showed you where to turn
told you when to runaway
nobody told you where to hide
nobody told you what to say
everyone showed you where to turn
showed you when to runaway

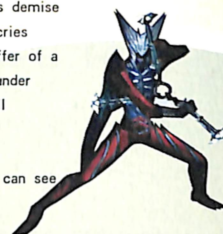
This pain you gave to me

You take it all
You take it all away...
This pain you gave to me
You take it all away
This pain you gave to me
Take it all away
This pain you gave to me



5 Devils Never Cry

演唱 David Baker
作曲 Tetsuya shibata 作词 Shawn McPherson



Searching for the cure for soul' s demise
Reap the tears of the victim' s cries
You' ll need more to kill the suffer of a
Brother demon that' s a pulling under
Kill before the time, kill them all
Blast out the righteous mark
Serving justice that dwells in me
Nothing comes as far as the eye can see
The eye can see (×3)

We are falling
The night is calling
Tears inside me
Calm me now

Bless me wisdom
Live for eternity
All it, I see
The freedom reign

We are falling (I' m gonna take him to end the madness)
The night is calling (I' m gonna take him to end the madness)
She is somebody (The blades of wrath, the truth of meaning)
Showing me signs (Inside me my father' s blood is bleeding)
Midnight is haunting (I just traded for all to feel)
Wait softy, slowly (With this he cries the victory squeals)
Show me wisdom (The goal before, are you still satisfied)
Show me please (I' ve slain, the victim pacified)
Bless me wisdom (Your soul makes me stronger)
Live for eternity (In a life that craves the hunger)

All it, I see (Fade away in a quest for life)
The freedom reign (Until the end, don' t judge me nice)
Praised to my father (What' s destiny you must follow)
Blessed by the water (If you want to live to tomorrow)
Black night, Dark skies (I' ll steal a soul for a second chance)
The devils cry (But you will die come what may...)

6 俺はとことん止まらない!!

演唱 影山ヒロノブ
作词 森由里子 作曲 山本健司

舞い上がれ
maiagare
纯白の云を见下ろす
zyunpakunokumowo miorosu
遥かな空まで
harukanasoramade
解き放て
tokihanate
自由な魂 风に乗って
jiyunatamashi kazeninotte
そして奴らもやってくる
soshiteyachuramoyattekuru
この星 ねらって来るぜ
konohoshi nerattekuruze
荒ぶる予感
araburuyokan
FIGHT! FIGHT! FIGHT!
俺が 地球の盾になる
orega chikyunotateninaru
そうさ とことん止まらず斗う
sousa tokotontomarazutatakau
青い 地球が止まらず
aoi chikyugatomarazu
回るために
mawarutameni
立ち向かえ
tachimukae
信念を入めた拳は
shinnenwokometakobushiwa
谁にも负けない
darenimomakenai
见せてやれ
miseteyare
未来を救うのは この勇气さ For the World
miraiwosukuunowa konoyuukisa For the World



そして何かが変わりだす
soshitenanikagakawaridasu
暗が食みくる世界を
yamigakumikurusekaiwo
正义のパワーアップ
seigino Power up
Light! Light! Light!
恶の弹丸跳ね返す
akunodanganhanekaesu
そうさ輝く时代を作るさ
sousakagayakujidaiwo chukurusa
光る地球よ
hikarirutikyuyo
无限に动いてくれ
mugenniugoitekure
突き进め
chukisusume
情热がたぎるハートで胜利を
necchougatagiruHeart desyouriwo
この手に
konoteni
俺はいつだって飞ばしていくぜ
otewaichudattetobashiteikuze

立ち向かえ
tachimukae
信念を入めた拳は
shinnenwokometakobushiwa
谁にも负けない
darenimomakenai
见せてやれ
miseteyare
未来を救うのは この勇气
miraiwosukuunowa konoyuuki
情热がたぎるハートで胜利を
necchougatagiru Heart desyouriwo
この手に
konoteni
决めてやれ
kimeteyare
俺はいつだって飞ばしていくぜ For the Peace
orewaichudattetobashiteikuze For the Peace



7 Snake eater

演唱 Cynthia Harrell
作曲/作词 Norihiko Hibino

What a thrill
With Darkness and silence through the night
What a thrill
I'm searching and I'll melt into you
What a fear in my heart
But you're so supreme!

I give my life
Not for honor, but for you (snake eater)
In my time there'll be no one else
Crime, it's the way I fly to you (snake eater)
I'm still in a dream of the snake eater

Someday you go through the rain,
Someday you feed on a tree frog,
It's ordeal, the trial to survive
For the day we see new light

I give my life
Not for honor, but for you (snake eater)
In my time there'll be no one else
Crime, it's the way I fly to you (snake eater)
I'm still in a dream of the snake eater

8 ぐるぐる Tonight

演唱 Icarus Watanabe
作词 Team gulgul

いたくはないか 不思议な世界
itakuwanaika hushiginasekai
ここへおいでよ どきどきだぜ
kokoeoideyo dokidokidaze
感じたいだろう 感じてるだろう
kanjitaidarou kanjiterudarou
分かっちゃうのさ そう素直になって
wakacchaunosa sousunaoninatte
心の扉 开いてみろよ
kokoronotobira aitemiroyo
照れたりしないでさ 觉悟を决めろよ(やるしかないわね)
teretarishinaidesa kakugowokimeroyo (yarushikanaiwane)
(ぼくは 救う ぼくが 救う)
bokuwa sukuu bokuga sukuu
(ぼくは 救う ぼくが 救う)
bokuwa sukuu bokuga sukuu

9 Friends

演唱 Ayako Shibazaki
作词 Kyo Hifumi

怖い梦を见た
kowaiyumewomita
目が覚めたベットサイド
megasametabettosaido
木に隐れた宝物?
kinikakuretatakaramono
怖い梦なんか
kowaiyumenanka
气にしちゃだめだよ
kinishichadamedayo
君が笑ってるみたい
kimigawaratterumitai
会いたいときにはちょっと泪か出ちゃうよ
aitaitokiniwa chyottonamidakadachauyo
寂しくてなんだか负けそうになっちゃうよ
sabishikutenandakamakesouninacchauyo



大丈夫やれるよってあの时みたいに抱きしめて
daizyoubuyareruyotteanotokimitainitakishimete
喧哗したまま寝てたゆうひ
kenkashitamamanetetayuuhi
意地张って言わないごめんね
ijihatteiwanaigomenne
でも本当は君だけを思ってた
demohontowakimidakewoomoteta
星が流れたら
hoshiganaretara
君と手をつなごう
kimitotewochunagou
言叶なんて何にも要らない
kotobanantenanimoiranai



觉えているかな
oboeteirukana
ひとつだけのケーキ
hitochudakenokeeki
君と半分个したよね
kimitohanbunkoshitayone
赤くて大きな
akakuteookina
イチゴはジャンケン
ichigowazyanken
君がわざと负けたね
kimigawazatomaketane
会えないときにはちょっと泪が出ちゃうよ
aenaitokiniwachiyottonamidagadechauyo
约束したのに疑いたくなっちゃうよ
yakushitanoniutagaitakunacchauyo
待たせておいてよって
mataseteoiteyotte
あの时みたいに抱きしめて
anotokimitainitakishimete
困らせたくて意地悪した
komarasetakuteijiwarushita
照れくさくて手をほどいた
terekusakutetewohodoita
でも本当は君だけを思ってた
demohontouwa kimidakewoomotteta
お日样の下で君と手をつなごう
ohisamanoshitade kimitotewochunagou
言叶なんて何にも要らない
kotobanantenaninimoiranai

一人ぼっちの夜をいくつすごしてもきっと忘れない
hitoribocchinoyoruwoikuchusugoshitemokittowasurenai
だって本当に君だけを思ってた
dattehontounikimidakewoomotteta
つなぐはずの手がここにはないから
chunaguwazunotegakokoniwanaikara
君の名前を呼んでいる
kiminonamaewoyondeiru
振り向いた君の笑颜が见えるよ
hurimuitakiminoegaogamieruyo
いつかきっともう一度手をつなごう
ichukakittomouichidotewochunagou
きっと仆らはもう一度出会える
kittobokurawa mouichidodeaeru



10 Fortune

演唱 玉置成实
作词 shungo、Itsuki Fujisue 作曲 Itsuki Fujisue

辉いた未来は 切ない夜を飞び越えて
kagayaitamiraiwa sechunaiyoruwotobikoete
あの日と同じ明日へ续いてく
anohitoonaji asuechuzuiteku

样相(カタチ)变えた心 この空と似ている
katachikaetakokoro konosoratoniteiru
愿いかけた星を隐し 几つもの光なくした
negaikaketahoshiwokakushi ikuchumonohikarinakushita
运命は突然 彷徨い崩れてく
unmewatochuzen samayoikuzureteku
眠れない夜に怯えた …梦でも君に逢えず
nemurenaiyoruniobieta yumedemokiminiaezu

ズット、变ワラナイデネ…どんな时も
zutto kawaranaidene donnatokimo
ふたつの明日があっても
hutachunoasugaattemo

※辉いた未来は 切ない夜を飞び越えて
kagayaitamiraiwa sechunaiyoruwotobikoete
ふたたび君にたどり着く
hutatabikiminitadorichuku
变わらない想いは 胸の鼓动に在(あ)る
kawaranaiomoiwa munenokodouniaru
あの日と违う梦を信じても※
anohitochigauyumewoshijitemo

许し合えた心 让れなかった梦
yurushiaetakokoro yuzurenakattayume
その间(はざま)で优しささえ见失い伤つけ合った
sonohazamadeyasashisasaemiushinauikizuchukeatta
偶然がいつでも 运命を筑くなら
guzengaichudemo unmewokizukunara
受け止める 现实(いま)も别れも… "答え" だけを探さず
uketomeru imamobechuremo kotaedakewosagasazu

君を想い出す时は 笑颜になる
kimiwoomoidasutokiwa egaoninaru
确かな勇气に变わる
tashikakanayuukinikawaru

"谛めない、梦を" いつか君とした约束
akiramenai yumewo
ichukakimitoshitayakusoku
何处かで君も守ってる
dokokadekimimomamotteru
变わらないためには 变わる强さが要(い)る
kawaranaitameniwa
kawaruchuyosagairu
君に再会(あう)ため 孤独があるから
kiminiautame kodokugaarukara
(※重复)



11 てくてくあるく (Radiata Mix)

主唱 今泉由香
作曲 岩垂德行 作词 今泉由香

あなたの笑颜にぬれたその时から
anatanoegaoninuretasonotokikara
喜びや悲しさの意味を强く感じた
yorokobiyakanashisanoimiwochuyokukanjita
いつの间にか闭ざされた心に风が吹く
ichunomanikatozasaretakokoronikazegahuku
空を见上げずっと息止めて
sorawomiagesuttoikitomete
时の流れを感じるように
tokinonagarerewoganjiruyouni
その道を照らして迷った私の前をあなたは步いてくれたね
sonomichiwoterashitemayottawatashinomaewoanatawa aitekuretane
ありがとうっては传えきれない
arigatouttewachutaekirenai
この思いどう传えようかな
konoomoidouchutaeyoukana
精一杯の微笑を心に花が笑くように
seiippainohohoemiwokokoronihanagawarakuyouni

あなたの瞳に映るのは希望に满ちた世界
anatanohitominiuchurunowakibounimitachitasekai
时に思いに押しつぶされて
tokiniomoinioshichubusarete
伤つく私だけれど
kizuchukuwatashidakeredo
あなたが见ててくれたから
anatagamitetekuretakara
一人じゃないこと气がついたの
hitorijyanaikotokigachuitano
だからもう迷わない
dakaramoumayowanai



いつも私の心の中に勇气と希望くれるあなたに
ichumowatashinokokorononakaniyuukitokiboukureruanatani
精一杯の微笑を心に花が笑くように
seippainohohoemiwokokoronihanagawakuyouni
ありがとうっては传えきれない
arigatouttewachutaekirenai
この思いどう传えようかな
konoomoidouchutaeyoukana
精一杯の微笑を心に花が笑くように
seippainohohoemiwokokoronihanagawakuyouni

12 乐园

演唱 Do As Infinity
作曲 D・A・I 作词 Ryo Owatari

谁もが 皆 知ってる
daremogamina shitteru
消せやしない 伤を
keseyashinai kizuchuwo
どれくらい 续くの?
dorekurai chuzukuno
もう いらないよ
mou iranaiyo

谁もが 皆 待ってる
daremogamina matteru
争いのない 日日を
atasoinonai hibiwo
战场の 兵士たち
senzyouno heishitati
思い出してよ
omoidasiteyo
今 母の温もりを
ima hahanonukumoriwo
この果てしなく 广い世界に
konohateshinaku hiroisekaini
自分だけの地图 描いて
jibundakenochizu kaite
泪こらえて 仆等は
namidakoraete bokurawa
步いてゆこう
aruiteyukou

立ち上がれ今 ほら何度でも
tachiagareima horanandodemo

眠れる狮子呼び起こして
nemurerushishi yobiokoshite
生きてゆくんだ
okiteyukunda
明日へ
ashitae

谁もが 皆 持ってる
daremogamina motteru
一欠片の 爱を
hitokakerano aiwo
憎んでも 何一つ
nikundemo nanihitochu
生まれないんだよ
umarenaindayo

そんなのもういらないよ
sonnanomou iranaiyo
この限りある时间の中で
konokagiriaru jikannonakade
まだ见ぬ乐园目指して
madaminurakuenmezashite
どこまでだって仆等は
dokomadedatte bokurawa
步いてゆこう
aruiteyukou

※振り向かないで 前だけを见て
hurimukanaide maedakewomite
その身体 朽ち果てるまで
sonokarada kuchihaterumade
生きてゆくんだ
ikiteyukunda
未来へ※
miraie

思い出してよ
omoidasiteyo
今 母の温もりを
ima hahanonukumoriwo
この果てしなく 广い世界の
konohateshinaku hiroisekaino
まだ见ぬ乐园目指して
madaminurakuenmezashite
どこまでだって仆等は
dokomadedatte bokurawa
步いてゆこう
aruiteyukou
(※重复)



13 NECESSAR

演唱 Every Little Thing
作曲/作词 五十岚充

驿の改札口
ekinokaisachuguchi・
见送る君に
miokurukimini
"次の土曜日まで
chukinodoyoubimade
また会えないね"
mataaenaine

相变わらずに
aikawarazuni
步幅 合わせちゃうなんて
hohaba awasechanunante
今日も やっぱり
kyoumo yappari
君は 素敌でした
kimiwa sutekideshita

大切なことは
taisechunakotowa
そう ここにある
sou kokoniaru
世界で一番
sekaideichuban
今 君を爱してる
ima kimiwoaishiteru

耳が痛いくらい
mimigaitaikurai
电话をしてる
denwawoshiteru
君の声 听く度
kiminokoe kikutabi
优しくなれる
yasashikunareru

目を觉ましたら
mewosamashitara
いつも 乐しい每日
ichumo tanoshiimainichi

胸が はれつするほど
munega warechusuruhodo
爱しいから
aishiikara

真实ひとつだけ
shinjichuhitochudake
今 传えたい
ima chutaetai
これからも ずっと
korekaramo zutato
ねぇ 君を爱してる
nee kimiwoaishiteru

二人だけの写真
hutaridakenosyashin
色あせたって
iroasetatte
きっと 心だけは
kitto kokorodakewa
永远だよね
eiendayone

远回りして
toomawarishite
君と出逢えた奇迹に
kimitodeaetakisekini
恋が加速つけて
koigakasokuchukete
弹けたから
hajiketakara

变わらない想い
kawaranaiomoi
ただ それだけで
tada soredakede
泪 あふれ出す
namida ahuredasu
ねぇ 君を爱してる
nee kimiwoaishiteru

ISBN 7-88499-089-X

